

WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO

A
GIBITECA

ESCOTEIRO MIRIM



WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO

ESCOTEIRO MIRIM





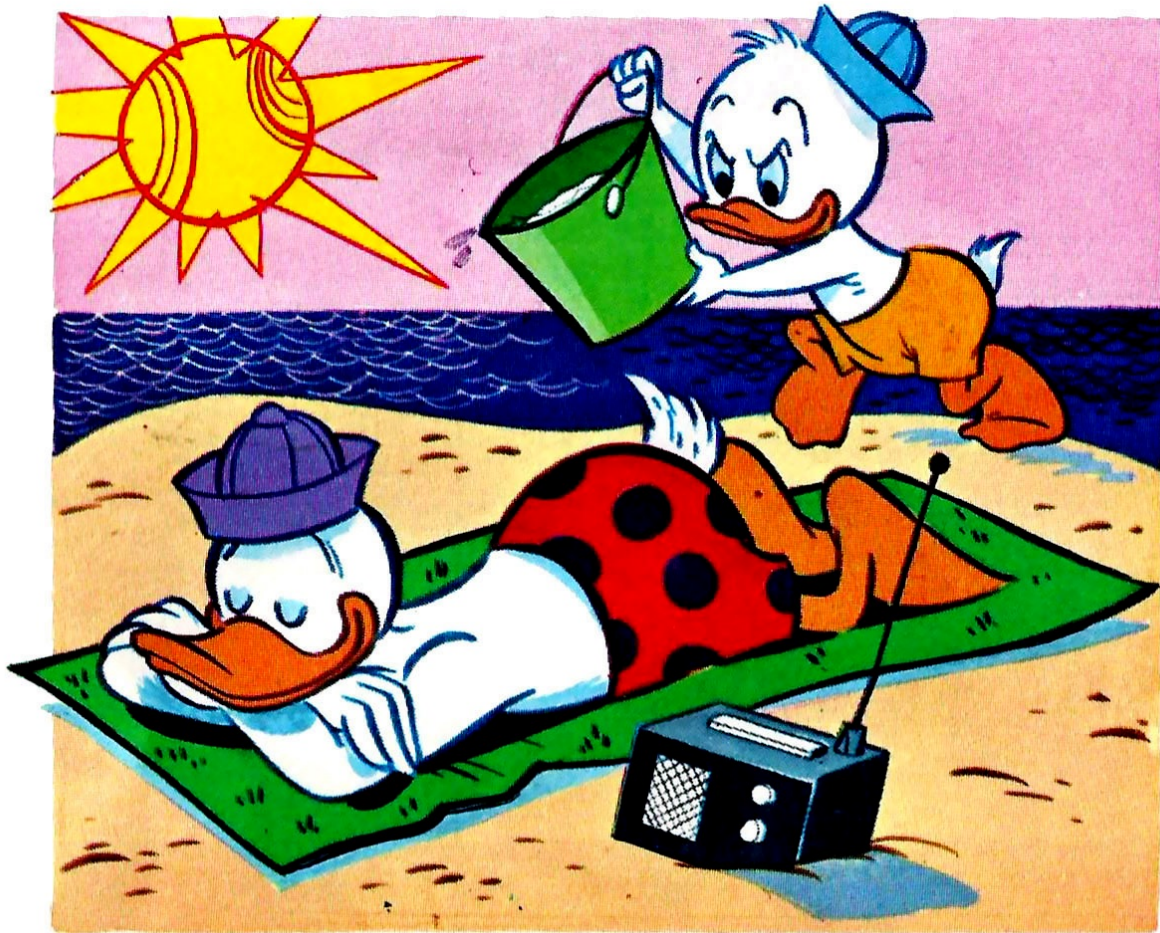
WALT DISNEY
**BIBLIOTECA DO
ESCOTEIRO
MIRIM**

NOVA
CULTURAL

ESCOTEIROS EM AÇÃO



BRONZEAR... SEM TORRAR



O sol é a fonte da vida, como nós sabemos. E de fato devemos a ele, grande mago do universo, a luz, o calor, a mudança das estações, o prazer de apreciar um belíssimo amanhecer no alto da montanha ou de dar um bom mergulho nas águas tépidas de uma praia no verão. Mas... por falar em mares e montanhas, é bom tomar cuidado para não exagerar em matéria de banhos de sol. Fique

atento para não sofrer queimaduras por excesso de exposição ao sol. Se você quer ficar bronzeadinho — e quem não quer? — é bom observar o método que lhe apresentamos e, sobretudo, agir com prudência. Ou, em outras palavras: não seja “fominha”. A tabela abaixo é chamada de “O método Rollier”, que dá a gradação em que se deve tomar sol, na base dos minutos. Observando a tabela, você

verá que a exposição ao sol deve ser progressiva, aumentando de cinco em cinco minutos cada dia até alcançar o máximo de 75 minutos no 15.º dia... para os

pés, bem entendido. Mas depois do 15.º dia você poderá bronzear-se à vontade, beneficiando-se da magia solar sem temor de queimaduras.

PARTES DO CORPO	DIAS								
	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	15.º
pés	5	10	15	20	25	30	35	40	75
pernas	—	5	10	15	20	25	30	35	70
coxas	—	—	5	10	15	20	25	30	65
estômago	—	—	—	5	10	15	20	25	60
peito	—	—	—	—	5	10	15	20	55
costas	—	—	—	—	—	5	10	15	50

NÃO PUXE A CAUDA DO GATO

Senão poderá acontecer-lhe o que aconteceu com o Donald, que... Um dia, Donald resolveu acampar sozinho nas montanhas, convencido de que somente em meio à natureza livre e selvagem poderia ficar longe daquelas pequenas preocupações constantes como a de... pagar as contas do

padeiro, do leite etc. Em vão Zezinho, Huguinho e Luisinho tentaram dissuadir seu teimoso tio da imprudência daquele gesto. Mas vocês sabem como é o Donald: quando ele resolve fazer uma coisa... ninguém mais o segura! Foi assim que, tendo que trepar numa árvore, o nosso audacioso amigo agar-

rou distraidamente um... rabo e o puxou, pensando que depois do rabo existisse um gato. Porém, era um puma!

É claro que um incidente desse gênero jamais poderia ocorrer com um Escoteiro-Mirim ou a qualquer outro jovem inteligente: nem um nem outro iria molestar um animal. E não nos referimos somente ao puma... Que sentido existe em atirar pedra num passarinho? Ou agarrar uma borboleta? Significa apenas extinguir uma vida num instante impensado. A vida preciosa desses seres inocentes que tornam a **nossa** vida mais bela. Seja um puma, seja um pássaro, seja uma borboleta.



A LEI DO ESCOTEIRO

A final, o que é ser Escoteiro? Não é apenas fazer campismo, usar um bonito uniforme, excursionar com uma porção de colegas formidáveis. Ser Escoteiro é divertido, sem dúvida, é como um jogo, como dizia seu grande criador Baden Powell. Mas ser

Escoteiro é também um modo de educar-se, é um jeito de crescer e evoluir espiritualmente. De se tornar um homem de verdade, enfim! Como se consegue isso? Praticando o Escotismo e procurando seguir a Lei do Escoteiro, ou seja, estes dez princípios

criados por Baden Powell e que o tornarão um garoto querido por todos!

I — O Escoteiro tem uma só palavra; sua **honra** vale mais que a própria vida.

II — O Escoteiro é **leal**.

III — O Escoteiro está **sempre alerta** para ajudar o próximo e praticar, diariamente, uma boa ação.

IV — O Escoteiro é **amigo** de todos e **irmão** dos demais Escoteiros.

V — O Escoteiro é **cor-tês**.

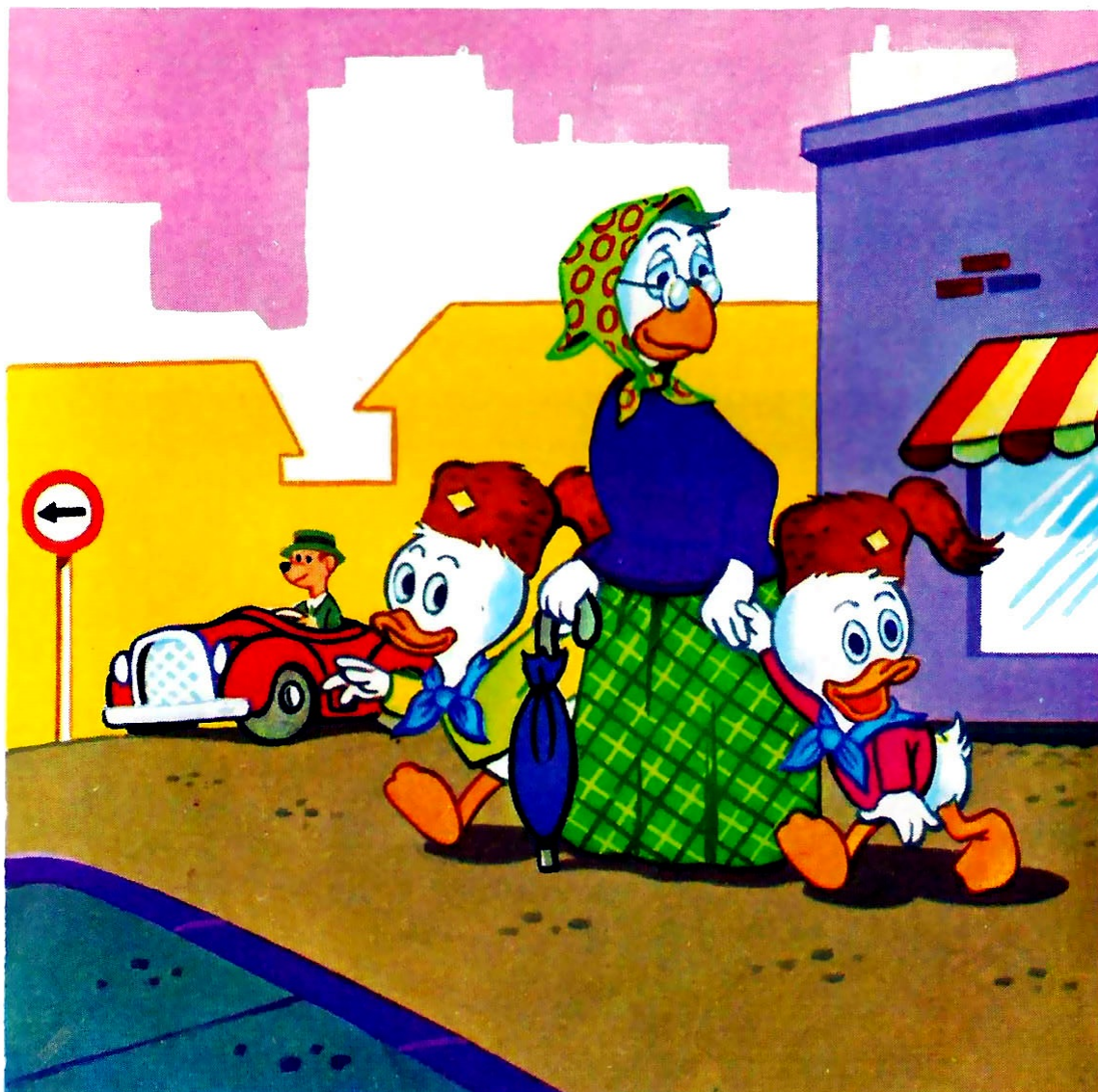
VI — O Escoteiro é **bom** para os animais e as plantas.

VII — O Escoteiro é **obediente** e **disciplinado**.

VIII — O Escoteiro é **alegre** e sorri nas dificuldades.

IX — O Escoteiro é **eco-nômico** e respeita o bem alheio.

X — O Escoteiro é **limpo** de corpo e alma.

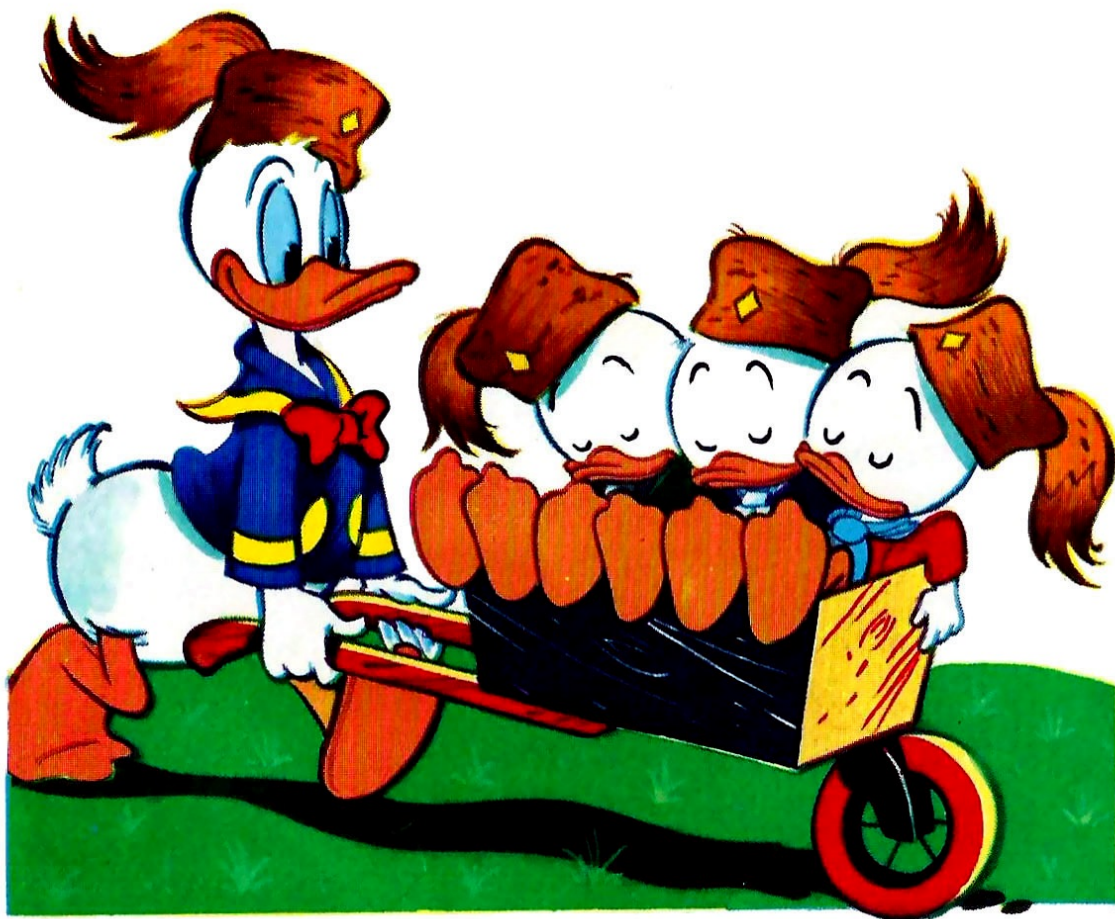


DIGA-ME COMO DORME

Você sabia que é possível adivinhar o seu caráter observando-se a posição que habitualmente mantém ao dormir? Ora pipocas, dirão vocês, não basta já ser controlados por nossos pais e professores, enquanto estamos acordados! Até de noite estamos sob exame!

Exatamente. Desse exame resulta, de fato, que: quem dorme **com um dedo na boca** (ou com uma ponta do lençol ou a borda da fronha entre os lábios) demonstra o desejo de ser protegido como o era nos primeiros anos da infância.

Com a boca protegida pela mão: consciência da pró-



pria fragilidade, temor de não saber superar os obstáculos, embora provido de um certo otimismo.

Sobre um lado: é a posição da pessoa normal, segura de si, ativa, que busca no sono restaurador um “reabastecimento” das energias consumidas durante o dia.

De bruços, com a cabeça sob o travesseiro: timidez, medo de assumir pesadas responsabilidades. Desejo de realizar grandes coisas, sufocado pelo temor de não conseguir o objetivo.

Sobre as costas, com os braços estirados ao longo do corpo: caráter sereno, amante da justiça e da sinceridade, cheio de iniciativa, capaz de assumir sempre e em qualquer situação a própria responsabilidade.

Sobre as costas, com as mãos unidas sobre o peito: caráter fechado, incapaz de amizades verdadeiras e de confidências sinceras. Pouca confiança em si próprio e consequente necessidade de obter a aprovação alheia.

Com a cama bem arrumada, as cobertas bem estendidas: temor do juízo

alheio, desejo de passar despercebido. Todavia, possui caráter generoso, altruísta até ao sacrifício.

Com a cama em desordem, os lençóis apertados entre os braços: espírito artístico, anti-conformista, aberto. Capacidade de sacrificar-se por um ideal.

Vejamos, agora, como dormem alguns dos heróis da “família Disney”.

Tio Patinhas: colchão recheado de notas, dossel laminado de ouro, mesinha de cabeceira em forma de cofre-forte, quatro canhões em volta da cama. Nem é preciso dizer que, quando os Irmãos Metralha estão à solta, o Tio Patinhas dorme **dentro** da caixa-forte.

Donald: sono agitado por pesadelos e fantasmas de credores, durante a noite. Durante o dia, sono perturbado pelo ruído dos sobrinhos ou pela voz imperiosa de Tio Patinhas que vem dar-lhe uma ordem para trabalhar. Ô, vida dura!

Pateta: reparou que os pés ficam para fora da cama! Por isso não consegue dormir, atormentado pela questão: encompridar a cama ou cortar os pés.

Mickey: dorme ao lado do Pluto e Pluto dorme ao lado de Mickey. Só que, é claro, Mickey fica na cama e Pluto no tapete. Uma vez

experimentaram trocar de lugar, mas Pluto não ficou muito satisfeito, pois sentia falta das pulgas que haviam ficado no tapete.



ARGOLAS PARA OS TORNOZELOS

Durante as cerimônias, os peles-vermelhas se enfeitavam da cabeça aos pés com diademas, colares, tatuagens, cintos, braceletes e argolas para os tornozelos. Estes últimos eram confeccionados com pêlo de bisonte ou pêlo de cabras, mas vocês, quando quiserem “brincar de índios”, poderão utilizar cadarços coloridos. Cortem os fios num comprimento de 25 centímetros e pren-

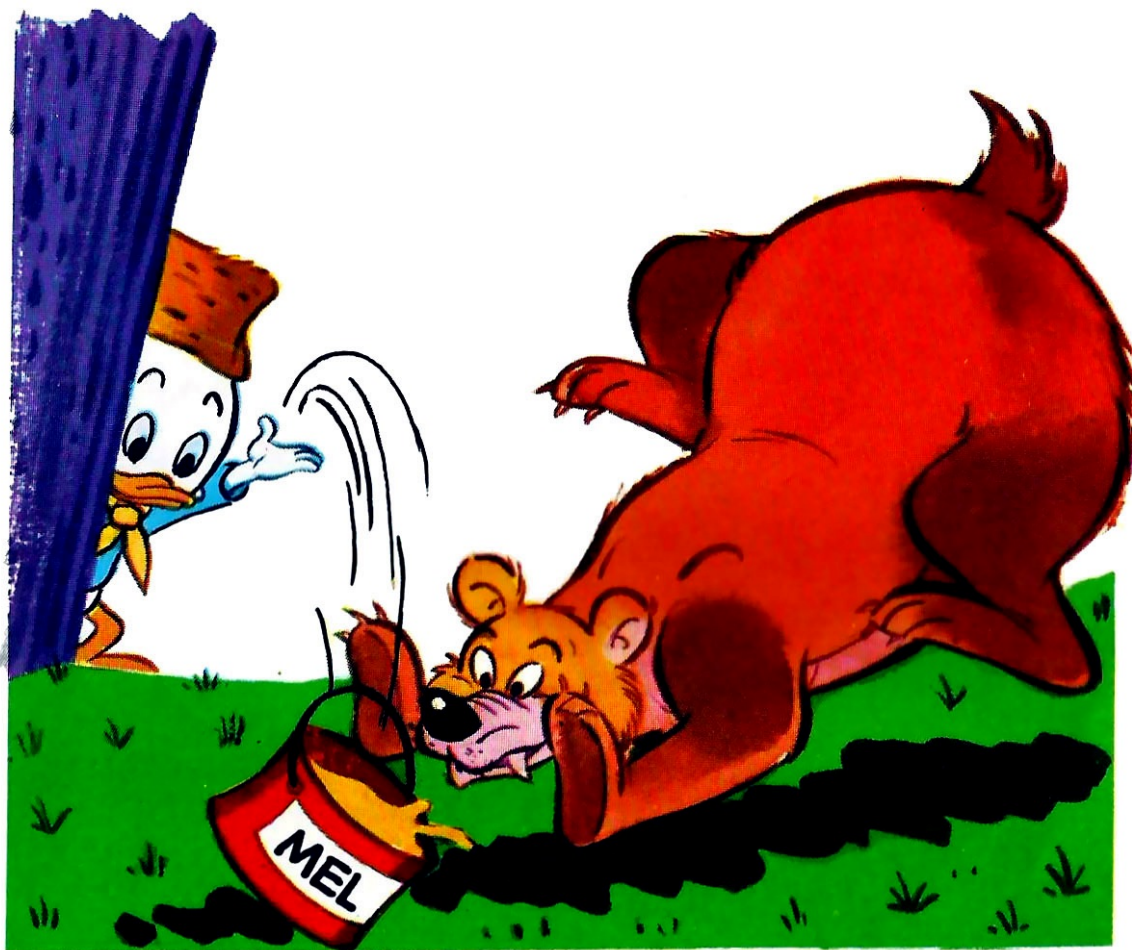


dam-nos numa tira de couro ou num cordão para sapatos, como indica a ilustração acima.

Um jogo completo deverá constar de duas ou três argolas de fios que não deverão jamais tocar o chão.

O QUE COMEM OS ANIMAIS

Que coisa comem os animais? Depende, meus amiguinhos. Por exemplo, para o tigre ou para o tubarão uma coxa de explora-



dor constitui um delicioso almoço. Em compensação, para o elefante ou a girafa, uma coxa de explorador não representa o mínimo atrativo gastronômico.

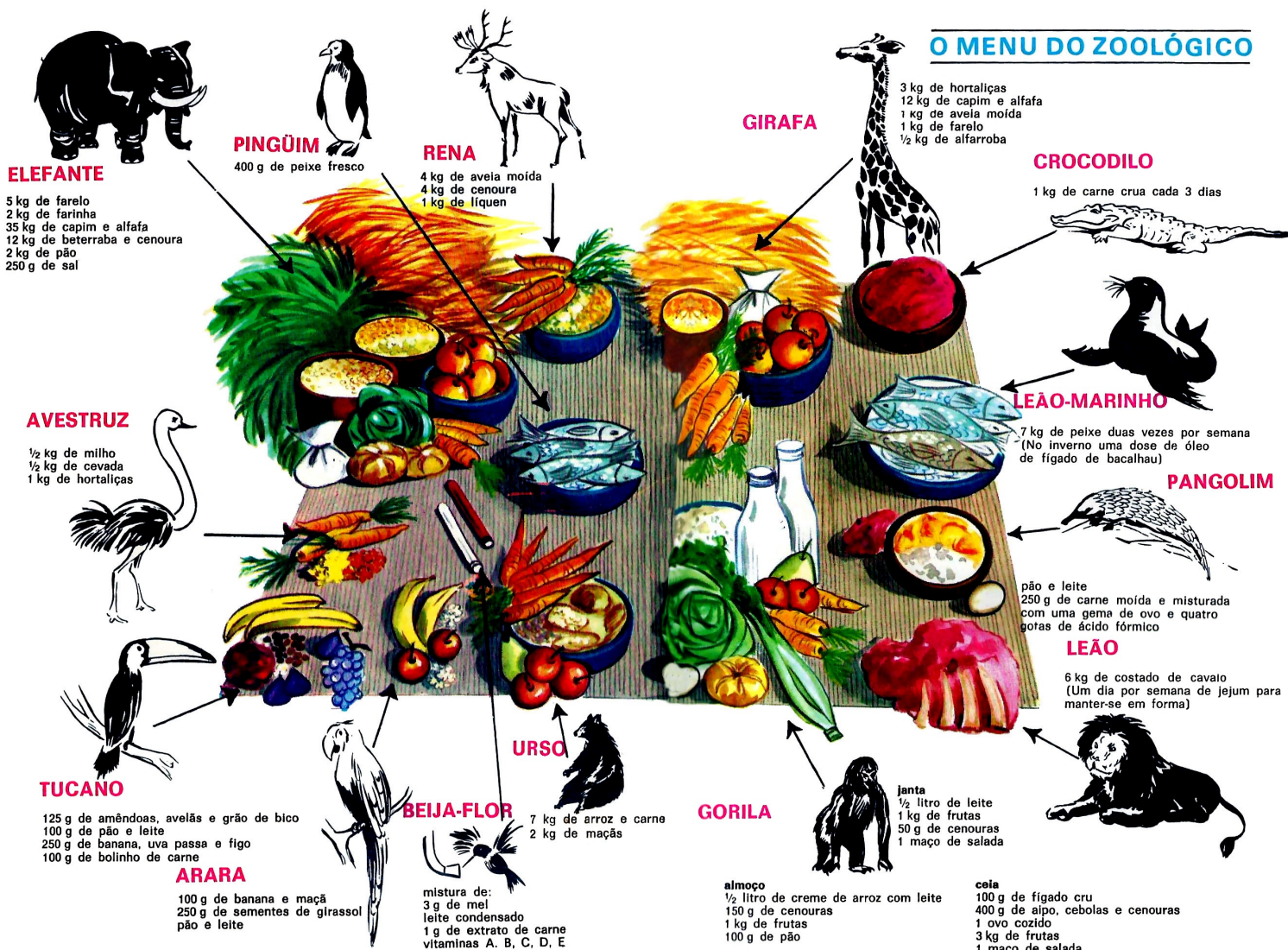
Isto é porque certos animais são **carnívoros**, isto é, se alimentam exclusivamente de carne; outros são **herbívoros**, e só comem frutas e verduras; outros, por fim, são **onívoros**, ou seja, comem tudo que estiver ao seu alcance. Por exemplo: um explorador com acompanhamento de salada ou batatinhas fritas.

Existe também uma cate-

goria particularmente infeliz de animais: são aqueles que, em tempo de escassez, não encontram nada para comer. Nesse caso, é preciso ter pena deles e ajudá-los, se possível.

Imaginemos, então, que você ganhe de presente um elefante, ou uma girafa, ou um gorila. Bela situação para você, se não souber o que eles comem! Mas aqui estamos nós, sempre prontos para ajudá-los; adiante você encontrará uma relação dos alimentos de alguns dos animais que vivem sobre a face da Terra:

O MENU DO ZOOLOGICO



OS BONECOS BRIGÕES

Você pode fazer, em pouco tempo, bonecos como esses e seus amigos vão se divertir muito com uma briga que nunca termina... É muito fácil, veja só!

Você vai precisar de:

2 palitos de sorvete
papelão bem duro
arame fino ou colchetes para papel
linha forte de costura
alfinete e tesoura

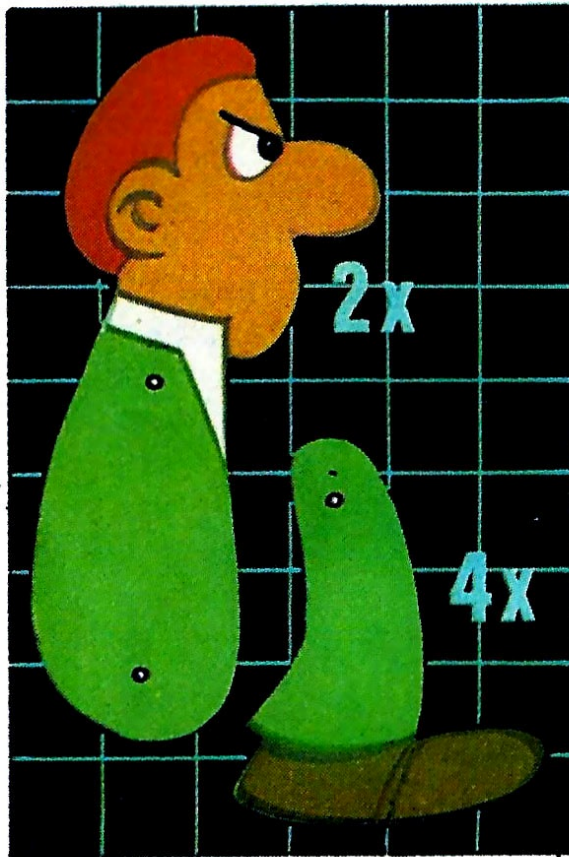


fig. 1

Recorte o papelão para fazer os corpos e as qua-

tro pernas, seguindo o molde da figura n.º 1. Faça pequenos furos nas seis peças já recortadas para montar os bonecos com arame ou colchetes, como na figura n.º 2

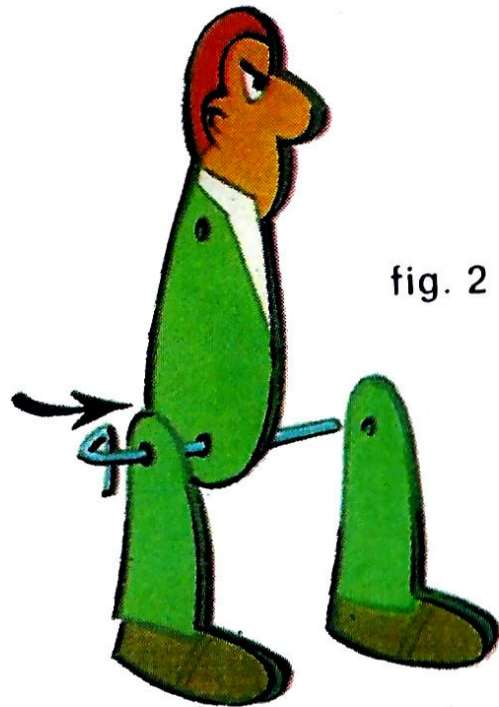


fig. 2

Antes de prosseguir, não se esqueça de dobrar as pontas do arame, para as peças não se separem.

Agora, faça três furos em cada palito, para fazer os braços dos bonecos. Para juntar os palitos aos bonecos, use o arame, como está mostrando a figura n.º 3.

No furo do meio de um dos palitos, amarre um pedaço de linha de 30 cm de

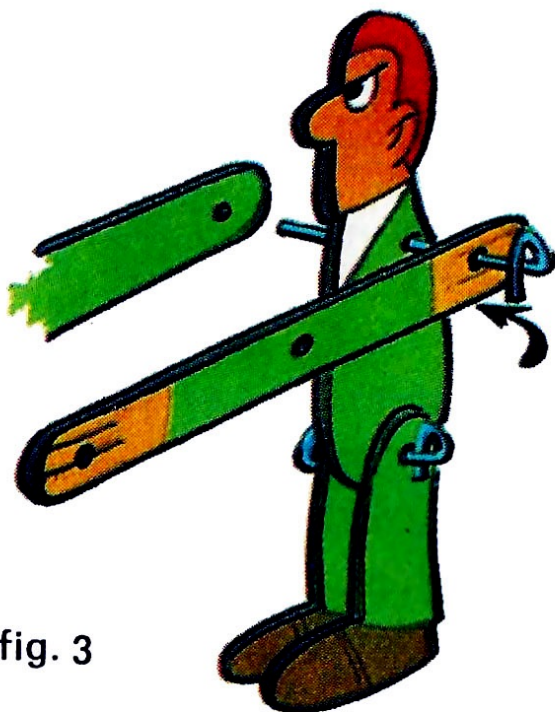


fig. 3

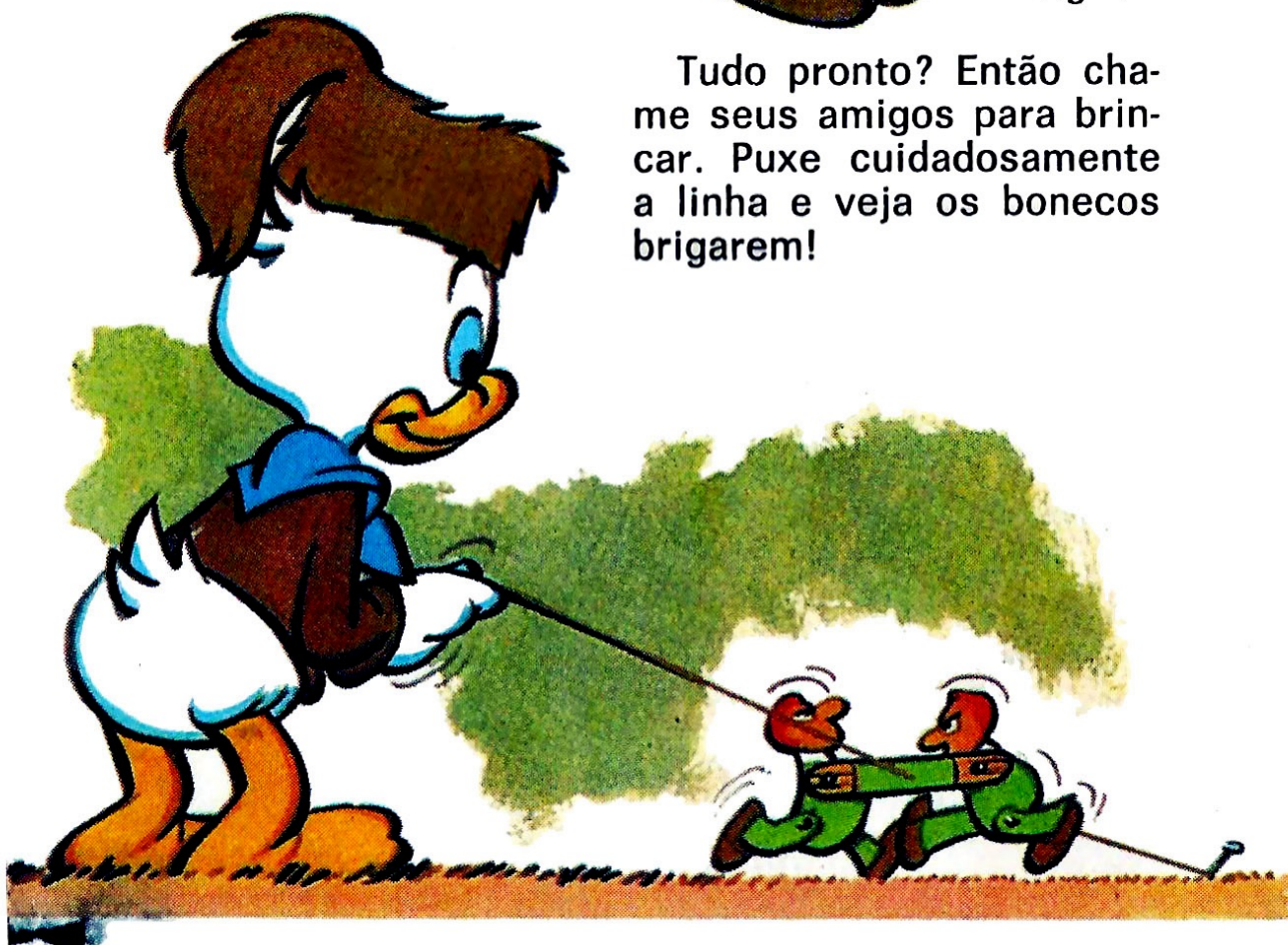
comprimento e prenda a outra ponta no alfinete. Depois, fixe o alfinete no tapete ou no assoalho. No

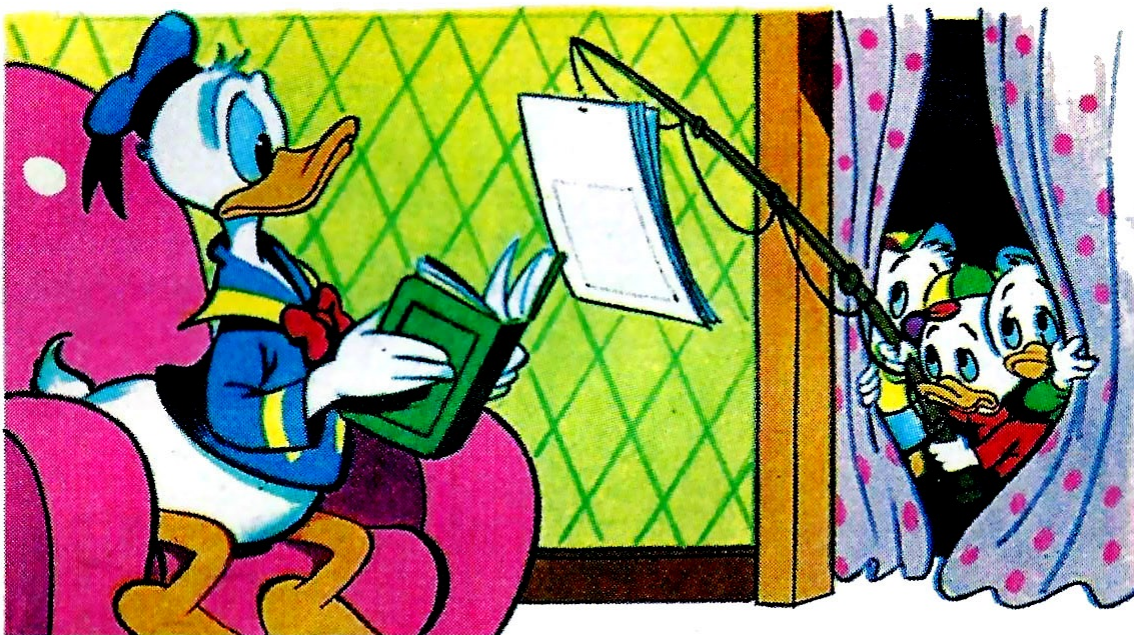
outro palito, também no furo do meio, amarre um pedaço de linha de 1 m, como na figura n.º 4, e segure a ponta com os dedos.



fig. 4

Tudo pronto? Então chame seus amigos para brincar. Puxe cuidadosamente a linha e veja os bonecos brigarem!





A HORA EMOCIONANTE DO BOLETIM ESCOLAR

Como apresentar aos pais um boletim escolar com "sarampo", isto é, notas vermelhas (baixas)? Há alguns métodos já experimentados de eficiência mais ou menos comprovada.

1. Método sinceridade arrasante: consiste em anexar ao boletim "acidentado" o seguinte bilhete: "Caros Pais: Vocês já sabem que a Matemática nunca foi o meu forte. E agora me sinto como um pinto na chuva. Mas se me derem uma mãozinha, tenho certeza de que me sairei bem no próximo mês."

2. Método confidencial: consiste em mostrar ao papai o boletim, logo depois do jantar, apressando-se a acrescentar: "A mamãe não o viu ainda. Mas não sei como fazer para diminuir o golpe que lhe dará este conceito em Matemática. Veja, é baixíssimo! De acordo, pai, depois o senhor me dá a bronca. Mas, agora... como vou dizer à mamãe?"

3. Método chocante: abra de repente a porta da sala de jantar onde toda a família está reunida e diga: "Eis o boletim. Só conceitos baixos! Desculpem, estou sem fome!" E... dê no pé!

VIVA A NATUREZA!



PLANTAS QUE PROTEGEM JARDINS

Todo mundo gosta de um jardim bonito e bem cuidado. Mas não é nada fácil cuidar de um jardim! E uma das coisas mais difíceis é proteger as plantas contra os insetos e

as ervas daninhas.

Mas, se você tiver um jardim, procure usar poucos inseticidas químicos. Os cientistas estão de acordo em um ponto: os inseticidas para plantas, quando usados com muita frequência, acabam prejudicando tanto quanto os próprios insetos!

Os Escoteiros-Mirins conhecem algumas plantas que ajudam a proteger o



seu jardim. São plantas que espantam os insetos.

Uma delas é a flor conhecida pelos nomes de cravo-de-defunto-dobrado, vara-de-rojão ou simplesmente rojão. Mas, para os cientistas, seu nome é **tagetes**.

É uma flor bonita, de cor alaranjada, muito cultivada como flor ornamental em nossos jardins.

Mas, para muitos insetos, ela tem um cheiro desagradável. Em certas regiões da África, por exem-

plo, costuma-se pendurar folhas de tagetes nos estábulos para espantar as moscas.

Além disso, as raízes dessa planta produzem certas substâncias que podem impedir o crescimento de ervas daninhas e de cogumelos, por perto.

Os tagetes são também utilizados como plantas medicinais. Muita gente faz chá das flores e das folhas dessa planta, para curar verminoses.

Existe também uma ou-

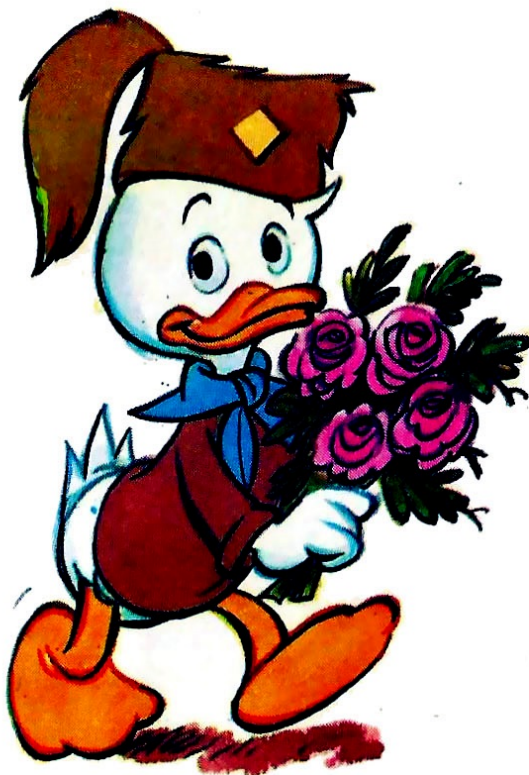


tra planta que é bastante útil para espantar os insetos. É a chamada erva-de-santa-maria, que faz parte da família da beterraba, da acelga e do espinafre.

Essa erva é uma planta que pode ser facilmente confundida com o mato comum. Ela não é bonita e seu cheiro não é nem um pouco agradável.

Apesar de tudo isso, ela é muito cultivada, principalmente no interior do Brasil.

Além de espantar os insetos, suas folhas são usadas para estofar colchões, como proteção contra pulgas e piolhos!



O JOGO DO P.S.V.

Este é o jogo do **Piloto Sem Visibilidade**. Os jogadores se dividem em duas equipes: a do piloto e a da torre de controle. O piloto fica com os olhos vendados. Ele deve atingir o campo de aterrissagem, atravessando um caminho cheio de obstáculos. A torre de controle vai dando ordens para o piloto: "Dois passos para a direita... Vá para a esquerda!" O piloto deve cumprir uma ordem, antes que outra seja dada.

O jogo ficará mais difícil e mais divertido, se várias torres de controle gritarem suas ordens para vários pilotos, ao mesmo tempo.



REMÉDIOS INDÍGENAS

Os indígenas da América do Norte acreditavam que a gordura dos animais era um bom remédio para a cura de algumas doenças. Mas não era muito fácil conseguir esse remédio! Antes, eles tinham que caçar os animais.

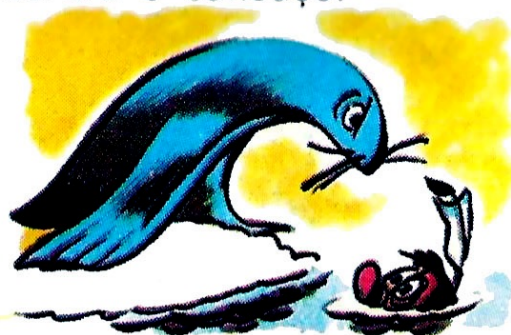
E, depois de uma caçada, eles sempre faziam vários rituais, para serenar os espíritos dos animais mortos...



A gordura do urso preto curava reumatismos e protegia contra o frio.



A gordura do gato selvagem era um ótimo remédio contra o cansaço.

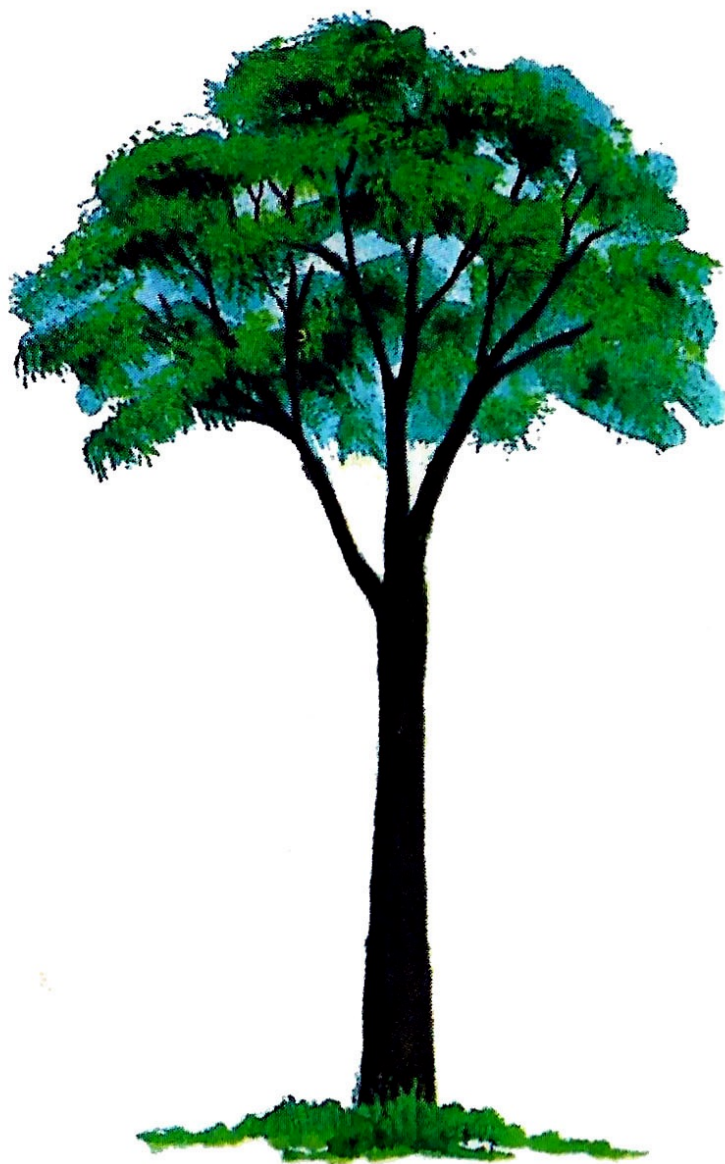


A gordura da foca curava queimaduras e arranhões.



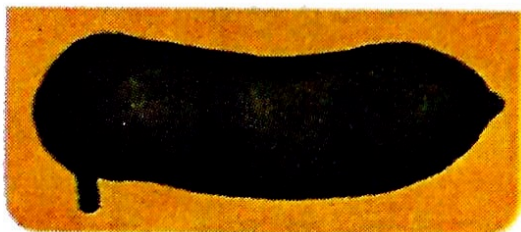
A gordura da cascavel aliviava frieiras.

Dizem que as dificuldades que os indígenas enfrentavam para conseguir esses remédios eram, muitas vezes, maiores do que as próprias doenças...



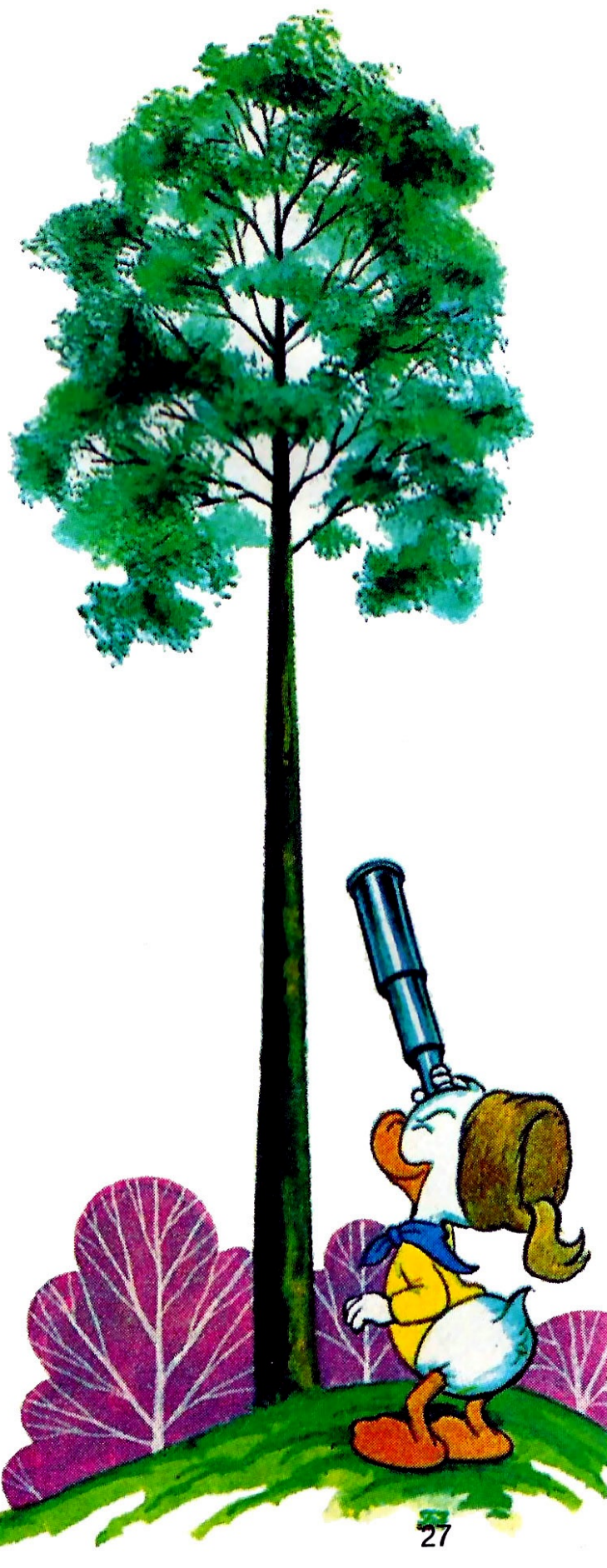
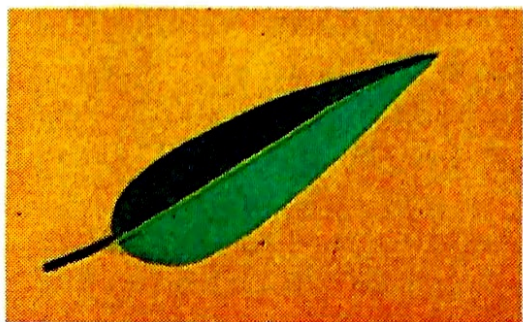
JATOBÁ

O utra árvore originária do Brasil é o jatobá, também conhecida como jataí, jataíba, jutaí e jutaici. Esta espécie de árvore, muito frondosa, é encontrada em todo o país, principalmente do Amazonas ao Estado de São Paulo. Os jatobás atingem 20 metros de altura. No inverno, possuem flores esbranquiçadas ou avermelhadas e frutos-vagem. A polpa destes frutos é adocicada e comestível. Sua madeira é muito utilizada em carpintaria, construção civil e hidráulica. Os indígenas chamavam de jutaicica a resina que extraíam do tronco, galhos e raízes do jatobá. Hoje, ela ainda é usada na fabricação de vernizes, além de ser aproveitada por suas propriedades medicinais. Várias cidades, serras e rios do Brasil possuem o nome Jatobá.



EUCALIPTO

Há cerca de 700 espécies de eucaliptos. Algumas se adaptam a terras secas, outras, a regiões próximas ao mar, e outras ainda são usadas para sanear regiões pantanosas, pois absorvem grandes quantidades de água. Os eucaliptos têm crescimento muito rápido e várias utilidades. Sua madeira é amplamente aproveitada em construções, na marcenaria, em fábricas de papel. As folhas são empregadas na perfumaria, na fabricação de cosméticos e detergentes. Por todas essas razões, os eucaliptos, nativos da Austrália, são muito usados em projetos de arborização e reflorestamento de vários países, sendo hoje muito comuns no Brasil. Na Austrália, certas espécies de eucaliptos chegam a mais de 100 metros de altura e formam extensas florestas.





JACARANDÁ-PAULISTA

Muito comum no Brasil, o jacarandá-paulista pode ser encontrado principalmente em Minas Gerais, Goiás e São Paulo. Essa árvore fornece madeira de lei, que é muito semelhante à do verdadeiro jacarandá-da-baía. Também tem o nome de jacarandá-amarelo, jacarandá-do-cerrado, jacarandá-do-mato e jacarandá-pardo, por possuir cor escura e desenhos variados. Sua superfície é

irregularmente lustrosa. O tronco quase sempre é pardo, com reflexos, listras ou sombras escuras, mas as tonalidades variam em cada árvore. O jacarandá-paulista é muito utilizado em mobiliário de luxo, objetos decorativos, lambris. Com sua madeira também se fazem tacos de assoalho, esquadrias, caixilhos e madeira compensada. Essa árvore se reproduz através de sementes.

HORA DO LANCHE



O JANTAR RUSSO DO PATETA



— **O** t c h i - t c h ó r -
niáááá! Ótchi-
krastniááá!

Durante toda a tarde, enquanto esperava o jantar especial que a Vovó Donalda estava preparando, o Pateta dançou e cantou como um verdadeiro russo.

— Por quê? — disse Mickey — Ora, porque o Pateta gosta de abrir o apetite de

acordo com o prato que vai ser servido! E a Vovó está preparando um stroganoff!

— Bem — palpitou Minnie — segundo dizem, esse prato foi criado pelo casal Stroganoff, russos especialistas em cozinha. Mas duvido que a receita da Vovó seja a mesma! Originalmente, o stroganoff era feito com carne ensopada em molho

com creme de limão azedo, mostarda, suco de limão, pepinos azedos e cogumelos.

O prato teria sido inventado no século XVIII e, de lá para cá, sempre com muito sucesso, vem sofrendo a influência dos cozinheiros do mundo todo. Não se usa mais mostarda, nem limão azedo, nem pepinos em conserva. Em compensação, usa-se creme de leite fresco, tomates, cebolas e até co-nhaque.

— Hum . . . — raciocinou Donald — O creme de leite

deve ter sido introduzido pelos franceses! Mas os ingleses também mudaram alguma coisa, pois a Vovó está colocando molho inglês no tempero!

— Dá para se perceber a influência estrangeira até nos acompanhamentos do stroganoff! — disse Minie — Come-se com arroz, com purê de batatas e até com nhoque!

— Ó tchi-tchorniáááá! Ótchi-krastniááá! — continuava o Pateta a plenos pulmões.

STROGANOFF

Você vai precisar de:

- 1 kg de filé mignon
- 3 colheres (de sopa) de manteiga ou de margarina
- 1 lata de creme de leite
- 1 colher (de sopa) de extrato de tomate
- 1 colher (de chá) de molho inglês
- sal e pimenta a gosto

Modo de fazer:

- 1 — Corte a carne em quadradinhos, retirando a gordura.
- 2 — Aqueça a manteiga ou margarina. Junte a carne e deixe fritar bem.
- 3 — Geralmente a carne solta um pouco de água. Deixe que ela cozinhe nesta água e, se secar muito, junte um pouco de água quente.

4 — Experimente um quadradinho e veja se a carne já está pronta.

5 — Misture o creme de leite, o extrato de tomate e o molho inglês. Despeje em cima da carne e mexa bem. Junte sal e pimenta e experimente conforme sua preferência. Aqueça e sirva.

6 — Se quiser, junte 1 lata de cogumelos escorridos, junto com o creme de leite.



A HISTÓRIA DA MAÇÃ E DO LIMÃO

Só mesmo a senhora, Vovó, seria capaz de fazer uma torta de maçã tão gostosa! — disse o Ludovico, que era muito cavalheiro.

— E, além de tudo, as maçãs da Vovó são mundialmente conhecidas! — disse Gansolino — Vem gente de toda a parte procurar as frutas que a Vovó cultiva!

A Vovó acabava de atender a um viajante e de arranjar-lhe algumas dúzias de frutas selecionadas. O velhinho agradeceu e saiu pela estrada, feliz da vida!

— E agora, pessoal — disse a Vovó — quem quer uma limonadinha?

— Limão e maçã — filoso-

fou Ludovico — Duas frutas históricas! Acredita-se que o limão seja um cruzamento remoto entre a cidra e a lima. Há uma palavra em sânscrito para designá-lo, mas a palavra que conhecemos vem do persa *limu*!

O limão é uma fruta romântica! Sabem que, na Índia, há muitos séculos, a noiva indicava o seu futuro marido atirando-lhe um limão?

— Deve ser por isso que, até hoje, há canções populares que começam com “atirei um limão verde” ...

— É sim! Isso significa: “quem dá o limão oferece o coração”! — disse Minie.



— E maçã, então? Ela é cultivada desde a mais remota antiguidade e está nas lendas dos gregos, dos romanos, dos persas e dos hindus, em outros povos.

No Brasil, as maçãs custaram a se adaptar porque elas não são frutas dos

trópicos: só gostam dos climas temperados como os da América do Norte, da Europa e da Argentina. Já o limão adora climas quentes e ...

— Afinal — interrompeu a Vovó — vocês querem ou não querem uma limonadinha?

REFresco DE MAÇÃ

Você vai precisar de:

- 1 maçã descascada
- 1 colher (de chá) de suco de limão
- 1 xícara de leite
- açúcar a gosto

Modo de fazer:

Bata todos os ingredientes no liquidificador. Sirva gelado.



ESPUMA DE LIMÃO

Você vai precisar de:

- 3 claras
- 6 colheres (de sopa) de suco de limão
- 3 colheres (de sopa) de açúcar
- club soda gelado

Modo de fazer:

Misture no liquidificador as claras, o suco de limão e o açúcar. Bata bem até que a mistura fique homogênea. Divida em 3 copos e se quiser pode colocar club soda.

REFresco DE MEL

Você vai precisar de:

- 1 ovo
- 1 xícara de leite frio
- 2 colheres (de sopa) de mel

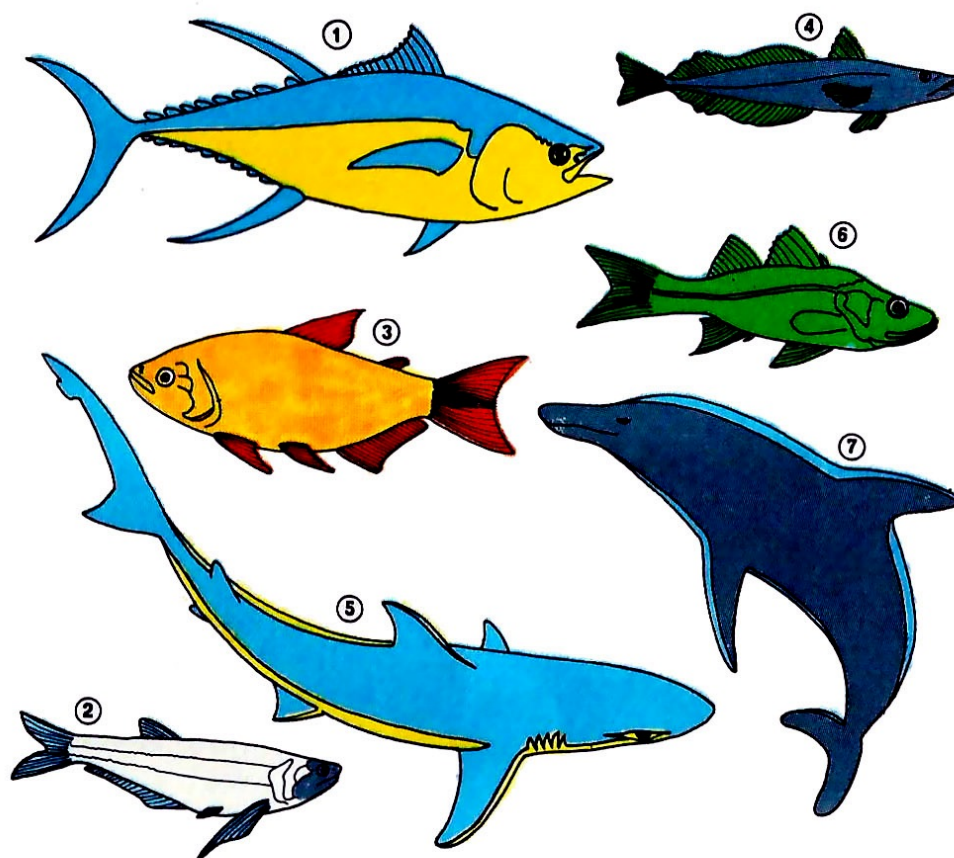
Modo de fazer:

Bata todos os ingredientes no liquidificador por alguns minutos e em seguida pode servir. Dá para 1 copo.

A PESCARIA DO DONALD

Donald adora pescarias. E vive falando que sabe tudo sobre peixes. Mas bastou a Vovó Donaldalda pedir que identificasse os peixes abaixo para ele se atrapalhar todo.

Veja se pode ajudar o Donald. Olhe com atenção os peixes, escreva seus nomes num papel e depois confira as respostas lá embaixo.



Confira suas respostas aqui:

1 - Atum. 2 - Manjuba. 3 - Piracanjuba. 4 - Merluza. 5 - Tubarão Azul. 6 - Robalo. 7 - Golfinho. Atenção: esse não é um peixe, mas um mamífero da ordem dos Cetáceos. Também conhecido como delfm ou boto.

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



A CAÇA AO REI

Aqui está, para os dias de chuva, ou quando você estiver sozinho, um jogo de paciência bem divertido.

Pegue um baralho de 52 cartas, devidamente embaralhadas. Corte. Faça 2 fileiras de 6 montes (ou seja, 12) contendo 4 cartas cada um, fechadas sobre a mesa. Cada monte corresponde a uma carta por ordem de valor decrescente. Ou seja: o primeiro maço da fileira de cima à esquerda corresponde ao ás (vale 1 ponto), o seguinte para o 2, depois o 3, e assim por diante, até o valete (11) e a dama (12). Falta o monte do rei (que neste jogo vale 13 pontos). É exatamente esse que você vai caçar.

Vire a primeira das 4 cartas que você tem na mão e coloque, **ABERTA**, sobre o primeiro monte se for um ás, sobre o segundo se for um 2, e por aí afora. Agora, vire a carta que está em cima desse maço e coloque debaixo do monte que agrupa as cartas representando o número de pontos correspondentes. E assim vai até você descobrir um rei. Este rei irá constituir a primeira carta do monte que falta — o das cartas valendo 13

pontos. Vire este rei e continue jogando com as cartas que estão na sua mão até que todas as cartas estejam viradas e as 4, que estavam de início na sua mão, estejam baixadas e você tenha um 13.º monte com seus 4 reis. Neste caso, você ganhou. Do contrário, comece tudo de novo! (Jogo de **paciência** é assim!)

SUBTRAÇÃO FORA DE SÉRIE

Esta subtração é fora de série. Siga as instruções e verá por quê!

1.º — Escreva num pedaço de papel um número qualquer, de 1 a 50. (23, por exemplo.) Dobre o papel e peça a um amigo para colocar no bolso, sem olhar.

2.º — Depois, peça a ele para escrever num outro pedaço de papel um número entre 50 e 100 (exemplo: 86), sem você ver.

3.º — Diminua de 99 o número que você escolheu e



peça a seu amigo para somar este resultado ao número dele. Exemplo: $99 - 23 = 76$; $86 + 76 = 162$.

4.º — Agora, diga a seu amigo para tirar o primeiro algarismo do total que obteve e somar a esse total: $62 + 1 = 63$.

5.º — Finalmente, peça que subtraia este último número daquele que ele tinha mar-

cado no pedaço de papel dele ($86 - 63 = 23$).

Agora, ele tira o pedaço de papel que está no seu bolso (não no dele, no **seu**). Muito espantado, vai ler 23!!!

Não é mesmo uma subtração fora de série? E sabe qual é todo o segredo deste truque? A sua capacidade de memorizar algarismos e números. Pratique bem este número que o resultado vale a pena!

UMA BRINCADEIRA COM PEDRAS PRECIOSAS . . .

Mestre e seus companheiros estão chegando à mina, onde vão descobrir pedras e mais pedras preciosas. Todo mundo sabe que as pedras preciosas têm grande valor. Mas o que nem todos sabem é que elas também servem para prever o futuro. Como?

Vamos fazer uma brincadeira e você vai ver.

Podem jogar até sete crianças. Você vai precisar de sete pedacinhos de papel. Em cada pedacinho, escreva

o nome de uma pedra preciosa: esmeralda, diamante, safira, jade, rubi, água-marinha, ágata.

Agora, dobre bem todos os papeizinhos.

Cada jogador tira um papelzinho e vê qual foi a pedra que ele ganhou.

Agora, vamos consultar a tabela dos resultados:

ESMERALDA — Se você tirou o papelzinho onde está escrito esmeralda, saiba que você vai ser médico, porque a esmeralda é a pedra que

simboliza a medicina.

DIAMANTE — Se você tirou o diamante, quer dizer que você vai ser o primeiro do grupo que vai casar, porque o diamante é a pedra dos anéis de noivado.

SAFIRA — Se a sua pedra for safira, quer dizer que você vai trabalhar no ramo de construções, porque a safira é a pedra dos engenheiros.

JADE — Se você foi sorteado com o papelzinho em que está escrita a palavra jade, saiba que no seu futuro existe uma grande viagem ao Oriente, pois o jade é a pedra mais apreciada do Oriente.

RUBI — Se a sua pedra for o rubi, pode ir se preparando. Você vai ser advogado. O rubi é a pedra do anel dos advogados.

ÁGUA-MARINHA — Se você tirou a água-marinha, pode ficar contente. Você vai ser dono de um lindo barco e vai navegar pelos sete mares.

ÁGATA — Se foi você quem ganhou a ágata . . . viva! — Você vai ganhar um grande prêmio na loteria.

E se vocês forem mais de sete, descubra outras pedras preciosas e invente um significado para cada uma. Afinal, é tudo brincadeira, não é?





A CARTOMANCIA: SEU FUTURO NAS CARTAS

Divirta-se com seus amigos, num dia de chuva. Prepare um baralho com 32 cartas: os ases, reis, damas, valetes, 10, 9, 8 e 7. Com este jogo você poderá fazer suas "predições"...

COPAS: **ás:** visita agradável; **rei:** pessoa de espírito aberto; **dama:** pessoa reservada mas dedicada; **valete:** amigo sincero mas possessivo; **dez:** irmão mais velho que procura ensinar; **nove:** prova de estima; **oito:** sinal de boa saúde; **sete:** muita serenidade.

OUROS: **ás:** sucesso no esporte; **rei:** pessoa importante; **dama:** pessoa dinâmica mas faladeira; **valete:** visita de pessoa teimosa;

dez: viagem; **nove:** aborrecimentos; **oito:** perda de um objeto pessoal; **sete:** adiamento de viagem.

PAUS: **ás:** recebimento de uma carta; **rei:** um homem lhe quer bem; **dama:** uma mulher lhe quer bem; **valete:** visita de um amigo alegre; **dez:** sucesso à vista; **nove:** um pouco de dinheiro; **oito:** chegada de uma pessoa avarenta; **sete:** um bom lucro em vista.

ESPADAS: **ás:** aposta imprudente; **rei:** pessoa que vai criar problemas; **dama:** carta desagradável; **valete:** desconfie de um de seus amigos; **dez:** uma decepção o aguarda; **nove:** perda no jogo ou despesa imprevista; **oito:** pequenos aborrecimentos com saúde; **sete:** problemas de saúde com uma pessoa próxima.

Agora, diga o futuro de um de seus amigos. Embaralhe bem as cartas, peça a ele para cortar. Espalhe as cartas em leque, viradas para baixo. Peça a seu amigo que escolha cinco cartas ao acaso. Depois, abra as cinco cartas, uma por uma. E use toda a sua fantasia e imaginação para associar o significado de cada carta virada com a que vem em seguida. Se você encontrar noutro lugar outro significado para as cartas, não se preocupe. Isso é apenas uma brincadeira... Ou não é?



ADIVINHAÇÃO DA CARTA

Antes da apresentação, pegue um baralho e separe as cartas de valor par (2, 4, 6, 8, 10 e dama) das de valor ímpar (ás, 3, 5, 7, 9, valete e rei). Junte as cartas pares num monte e coloque sobre a mesa com as figuras abertas (voltadas para você). Agora, junte as cartas ímpares num outro monte, com as figuras fechadas (voltadas para a mesa).

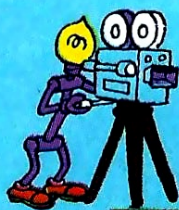
Junte os dois montes e anuncie, ao público, que

you have a deck with some cards the opposite — by chance, it's clear! Shuffle well, place on the table and ask a volunteer to choose a card, without you seeing it. If the card is face up, it must be put back to the opposite. And vice versa. Ask that he shuffle well. Then you turn, take the deck and start playing the cards on the table until you show the chosen card. This is easy! The chosen card will be the one that is "out of order": it will be the **even** card that is face down, or the **odd** card that is face up.



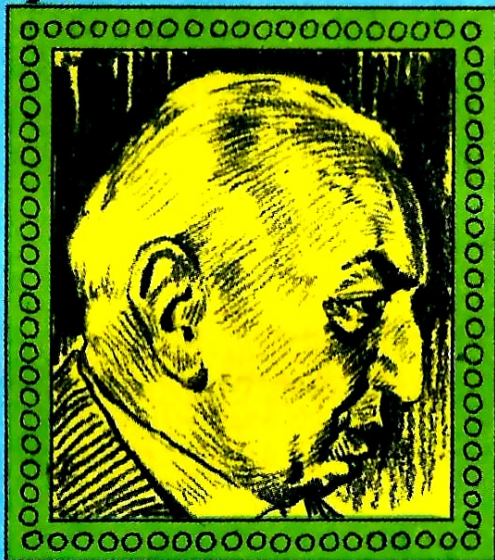
INVENTOS & INVENTORES





"PARDAIS" DE VERDADE

IRMÃOS LUMIÈRE

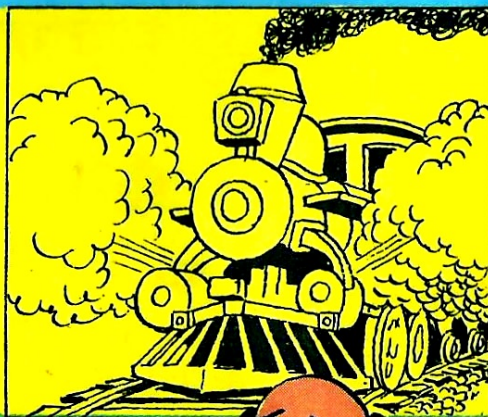


O dia 28 de dezembro de 1895 foi importante. Nesse dia, em Paris, aconteceu a **primeira** sessão pública de cinema! E pagaram ingresso 33 pessoas.

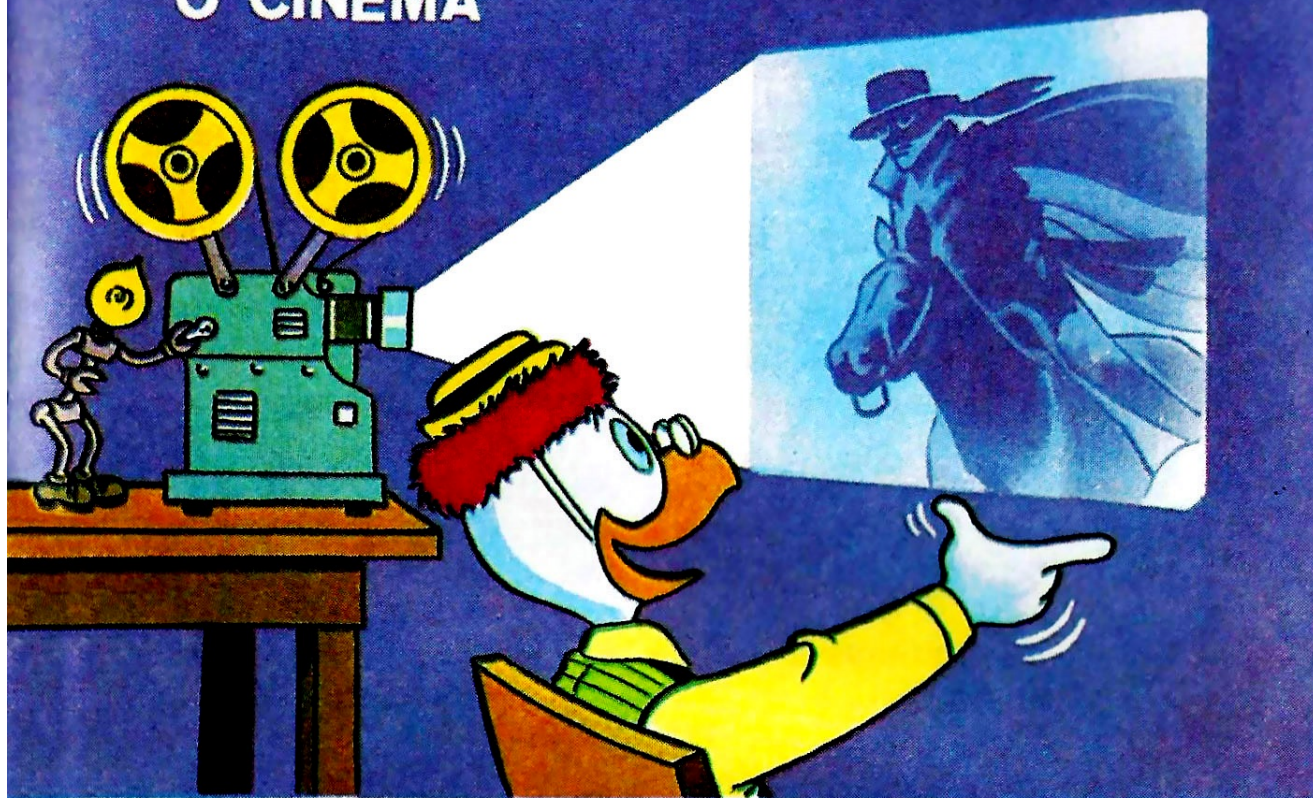
Era o triunfo dos irmãos Augusto e Luís Lumière, criadores do **cinematógrafo**, nome que deram ao novo invento. Já existiam outros inventos parecidos, mas o dos Lumière foi o mais aperfeiçoado e tornou o cinema popular.

O primeiro filme que fizeram foi **A Saída da Fábrica**. Mostrava simplesmente operários saindo duma fábrica, mas seu sucesso foi enorme. É que pela primeira vez o povo via figuras humanas mexendo-se numa tela. **A Chegada do Trem** foi outro filme famoso. Ele mostrava uma locomotiva avançando na direção do espectador, causando o maior susto na assistência!

Os Lumière produziram 2 000 filmes de 16 metros (as fitas nessa época eram bem curtinhas). Apesar do sucesso, seus criadores não acreditavam muito no futuro do cinema. Achavam que era apenas uma curiosidade científica. Ainda assim, foram os primeiros a filmar "atualidades". Mas depois limitaram-se a vender aparelhos e cópias de filmes. Enquanto isso, formavam-se inúmeras produtoras e o cinema foi conquistando o mundo inteiro.



O CINEMA

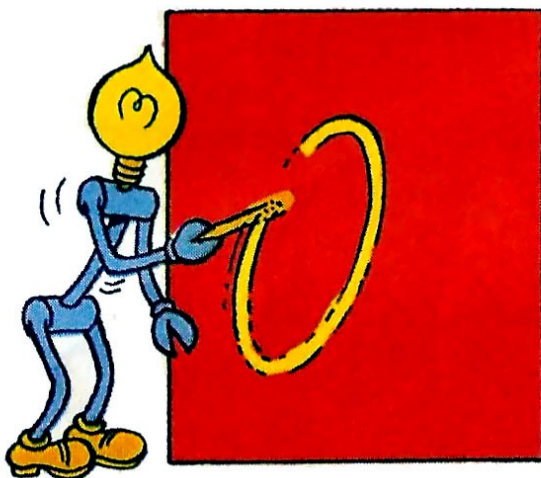


Sempre que não está inventando um novo invento maluco, a coisa que o Pardal mais gosta de fazer é assistir a um bom filme de banguê-banguê. A única coisa desagradável é quando o mocinho chega para salvar a mocinha das garras do vilão: aí o assistente do Pardal, o Lampadinha, começa a pular tanto em cima do seu ombro, que até perturba. E o único complexo de inventor que o Pardal tem é este: não ter inventado o cinema. Claro, pois o cinema já foi inventado há muito tempo. Foi no final do século XIX, pelos irmãos Lumière.

Mas os grandes inven-

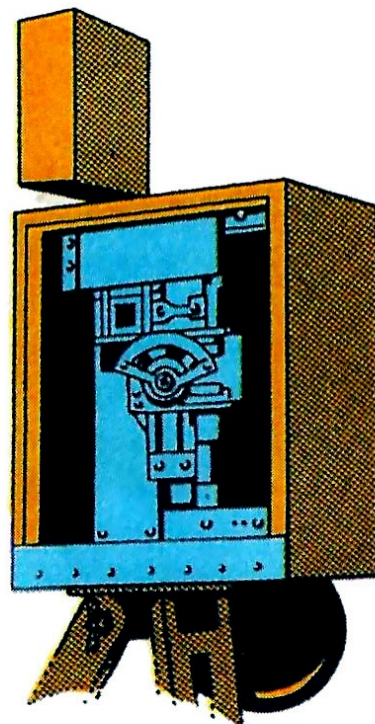
tos quase nunca foram idealizados por uma só pessoa. A idéia de projetar imagens em movimento, como espetáculo, vem de muito longe. Provavelmente, o mais antigo antecessor do cinema foi a **lanterna mágica**, inventada em 1671 pelo alemão Atanásio Kircher e depois aperfeiçoada pelo belga Robertson, cujo nome verdadeiro era Etienne-Gaspard Robert. Esse aparelho, valendo-se de lentes, projetava sobre um lençol, em tamanho maior, objetos pintados em vidro ou outra chapa transparente. Pode-se dizer que esse aparelho foi o "avô" dos atuais projetores de **slides**.

Mas as imagens da lanterna mágica eram fixas; não se moviam. No fim do século XIX os irmãos Luís e Augusto Lumière desenvolveram as invenções anteriores e construíram um aparelho que projetava imagens da vida real, em movimento. Isso foi possível graças a dois fatores: 1) a fotografia já havia sido inventada; 2) uma peculiaridade do olho humano denominada **persistência de visão**.



Se você mover em círculos um pedaço de pau em brasa, num quarto escuro, verá contínuos círculos de luz, não é mesmo? No entanto, esses círculos, na realidade, não existem; é que a **retina**, parte posterior do olho, retém as imagens que vemos por uma fração de segundo. Por isso, quando a

brasa já mudou de posição, continuamos a “ver” sua luminosidade até que ela passe de novo pelo mesmo lugar enquanto a giramos. Assim, a imagem, que já estaria sumindo, é de novo reforçada e os olhos parecem ver um círculo contínuo. Ora, o cinema nada mais é que uma sucessão de fotografias **fixas** que são projetadas rapidamente numa tela; graças à persistência de visão, que acabamos de explicar, é que a gente tem a impressão de estar vendo um movimento contínuo.



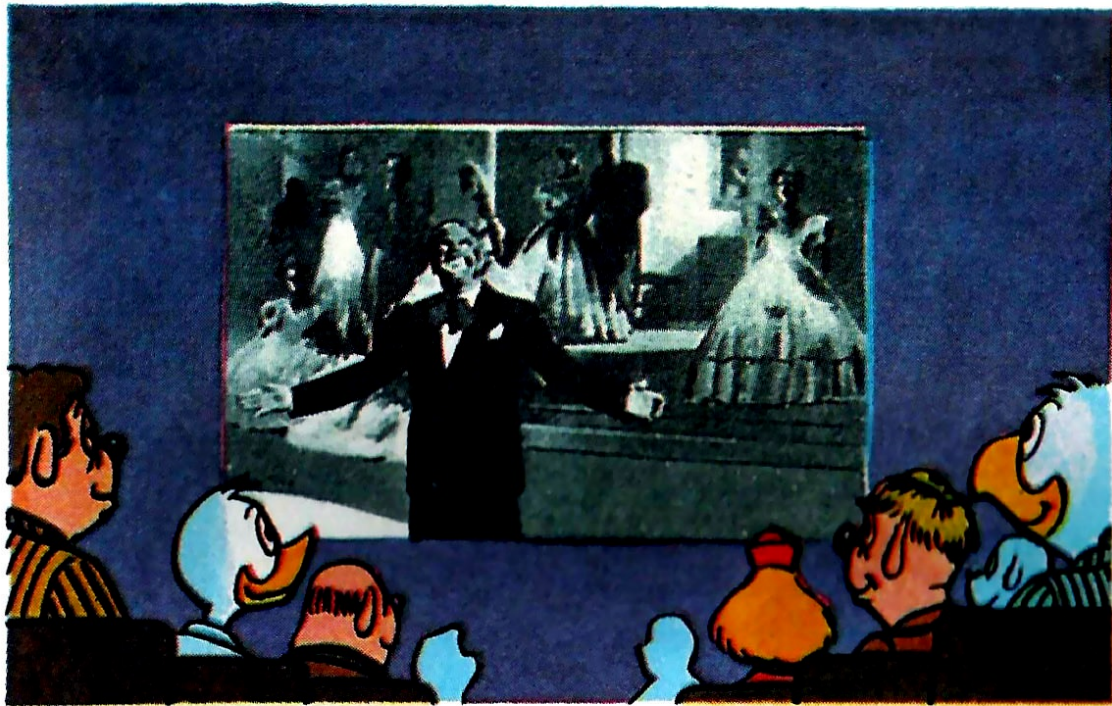
“O aparelho de cinema”
dos irmãos Lumière

O aparelho dos irmãos Lumière servia, no início,

tanto para filmar como para projetar. Só mais tarde é que essas duas operações passaram a ser feitas por duas máquinas diferentes. A primeira apresentação do invento ao público foi em 22 de março de 1895, e o primeiro cinema foi inaugurado em 28 de dezembro desse ano, no subsolo do Grand Café, em Paris.

No início, o cinema não

tinha som; por isso, ficou conhecido como **cinema mudo**. Nos cinemas que nossos bisavós frequentavam, o "som" do filme era fornecido por músicos de carne e osso que tocavam seu piano ou violino, acompanhando a ação da fita. Mas no dia 6 de outubro de 1927 era exibido, em Hollywood, EUA, **O Cantor do Jazz**, iniciando a era do cinema falado.



Em 1952, o francês Henry Chrétien inventou uma lente especial para a filmagem e projeção em tela larga, daí nascendo o **cinemascópio**. O **cinerama** usa um processo bastante parecido, em que uma grande tela é "dividida" em três partes que formam

um semicilindro. Desse modo, a gente tem a impressão de estar dentro da cena. O som é **estereofônico**, saindo de vários alto-falantes colocados em pontos diversos (em vez de vir apenas da tela), o que aumenta a sensação de realidade.

O DESENHO ANIMADO

O “avô” dos desenhos animados foi o inventor francês Emile Reynaud, com seu Teatro Óptico, fundado em 1888. Suas **Pantomimas Luminosas** foram as precursoras do desenho animado.

O criador do desenho animado foi James Stuart Blackton, mas a novidade seria realmente popularizada por Emile Cohl, desenhista e caricaturista francês. Em 1907, ele desenvolveu o método de Reynaud, fotografando uma série de desenhos nas diversas etapas de seu movimento.

Depois de Cohl, o desenho animado foi cada vez mais aperfeiçoado, até surgirem dois grandes criadores: Max Fleischer e Walt Disney. **Koko, o Palhaço**, de Fleischer, e **Mickey** (cujo primeiro nome foi Mortimer), de Disney, foram dos primeiros “astros” da nova arte. A partir de 1926, quando

lançou seu primeiro desenho animado, Disney passaria a dominar o gênero e elevá-lo à categoria de grande espetáculo. Começou com desenhos de curta duração e depois passou aos de longa metragem. **Branca de Neve e os Sete Anões, Pinóquio, Fantasia, Bambi** e tantos outros são sucessos até hoje, toda vez que são reprisados.

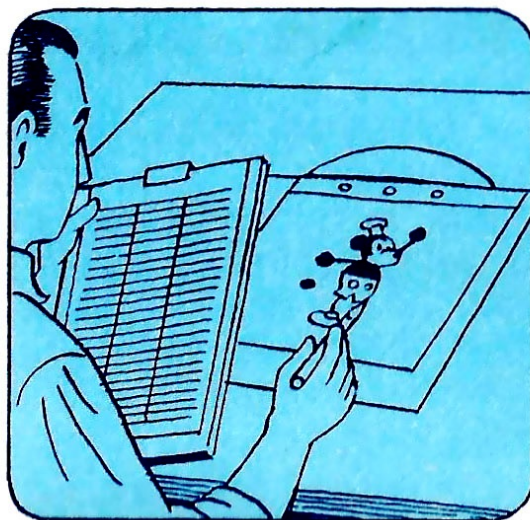


Para a produção de um curto desenho animado são necessários cerca de 25 000 desenhos, pois cada movimento executado por um personagem requer desenhos intermediários para que a ação pareça contínua, sem "saltos".

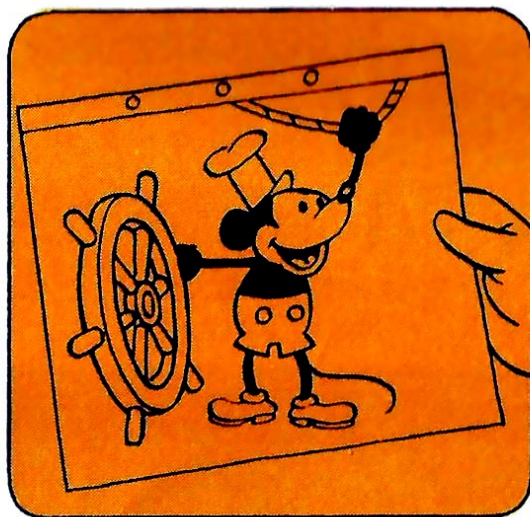
A elaboração dos desenhos animados obedece a um método: o **criador** lança no papel os tipos de cenários, os personagens e uma síntese das cenas; é o chamado **storyboard**, que lembra muito um esboço de história em quadrinhos. Um **animador** toma esses esboços e desenha as etapas principais dos movimentos. Os **intervalistas** completam esses movimentos em tantas imagens quantas forem necessárias para se obter uma **animação** perfeita.

Conforme o tipo de filme usado, os desenhos são executados a guache branco, preto e cinza, ou em cores. São feitos primeiro em papel e depois copiados a traço em celulóide e pintados no avesso da folha.

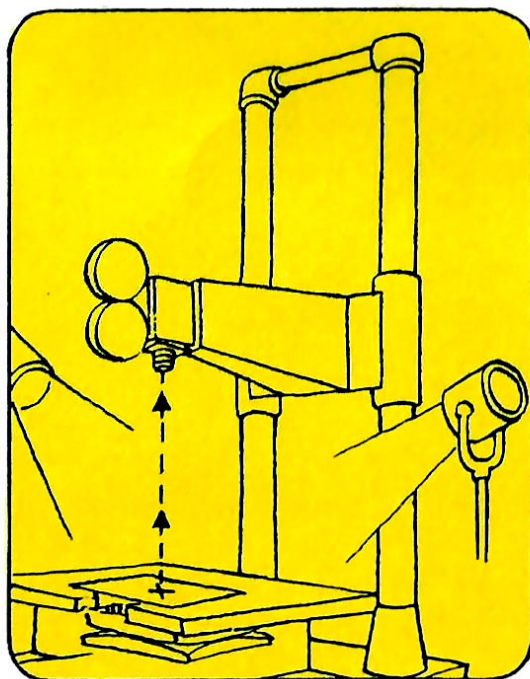
Em geral, executam-se vários tipos de desenhos em folhas separadas: 1) os fundos (decoração ou cenários) fixos; 2) as partes móveis dos cenários; 3) os personagens; 4) as



Animação



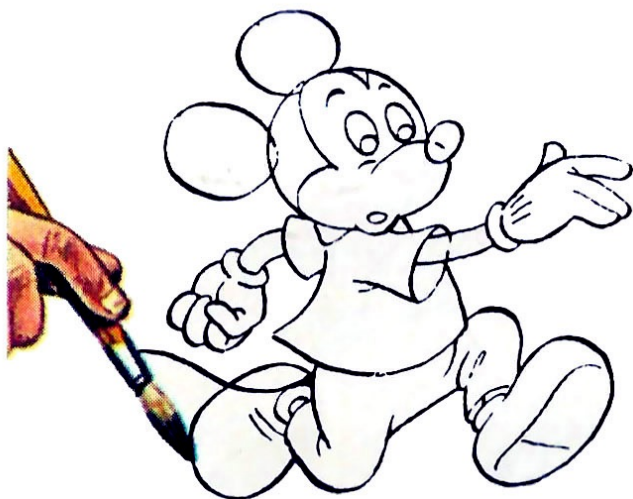
Arte Final



Filmagem

partes móveis dos personagens.

Depois que todos os desenhos foram executados sobre as folhas de celulóide, elas são numeradas direitinho e nessa ordem serão colocadas, uma por



uma, diante da câmara, presas nos pinos de fixação. A câmara está colocada sobre a mesa onde ficam as folhas desenhadas e pode fazer todos os movimentos: aproximação, afastamento, etc. A filmagem é executada folha por folha.

Para um movimento com a duração de um segundo são necessários doze desenhos, sendo cada um fotografado duas vezes. Para movimentos rápidos, faz-se um desenho para cada **fotograma** (fotograma é cada fotografia, ou quadro do filme).

FILMOGRAFIA DISNEY

(As produções, em desenho animado, mais importantes)

1949 — Dois Sujeitos Fabulosos	1923 — Os 4 Músicos de Bremen (<i>A primeira obra de Disney</i>)
1950 — Cinderela	1928 — "Steamboat Willie" (<i>Estréia de Mickey</i>)
1951 — Alice no País das Maravilhas	1934 — A Galinha Sábida (<i>Estréia de Donald</i>)
1953 — Peter Pan	1937 — Branca de Neve e os 7 Anões
1955 — A Dama e o Vagabundo	1940 — Pinóquio
1959 — A Bela Adormecida	1940 — Fantasia
1961 — A Guerra dos Dálmatas	1941 — O Dragão Dengoso
1963 — A Espada era a Lei	1941 — Dumbo
1967 — Mogli, o Menino-lobo	1942 — Bambi
1970 — Aristogatas	1943 — Alô, Amigos
1973 — Robin Hood	1945 — Você já foi à Bahia?
1977 — Bernardo e Bianca	1946 — Música, Maestro
1981 — O Cão e a Raposa	1946 — Canção do Sul
1983 — Um Natal de Mickey Mouse	1947 — Bongo
1985 — O Caldeirão Mágico	1948 — Melodia

O AUTOMÓVEL ENTRA EM CENA NO BRASIL

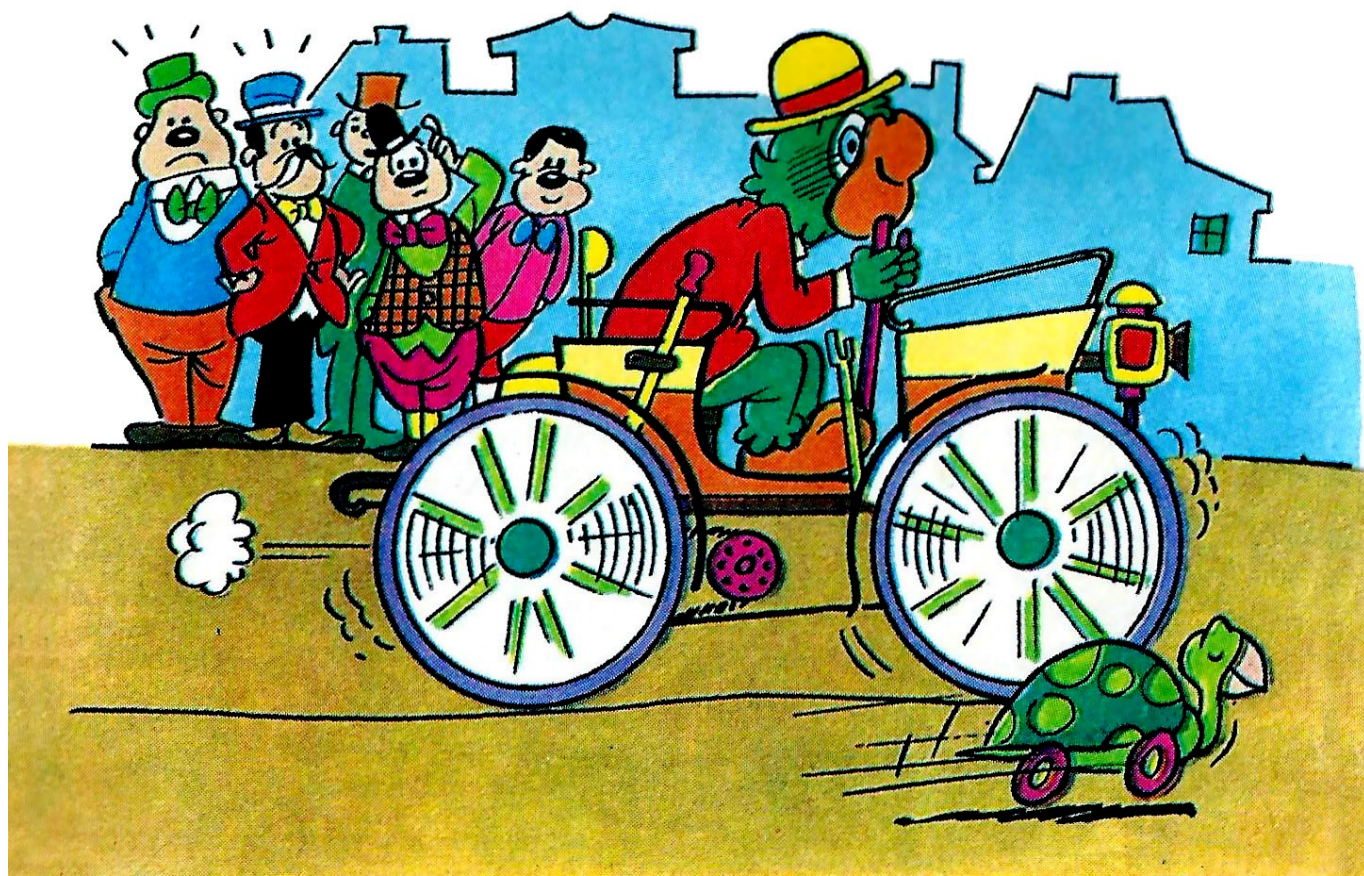
Margarida tinha reunido todo o material sobre os primeiros automóveis que rodaram pelas ruas do Brasil. Tudo tinha começado em 1893, com um grande alvoroço no trânsito do elegante bairro paulistano de Campos Elíseos, em meio aos tálburis, landaus e carroças puxadas por cavalos.

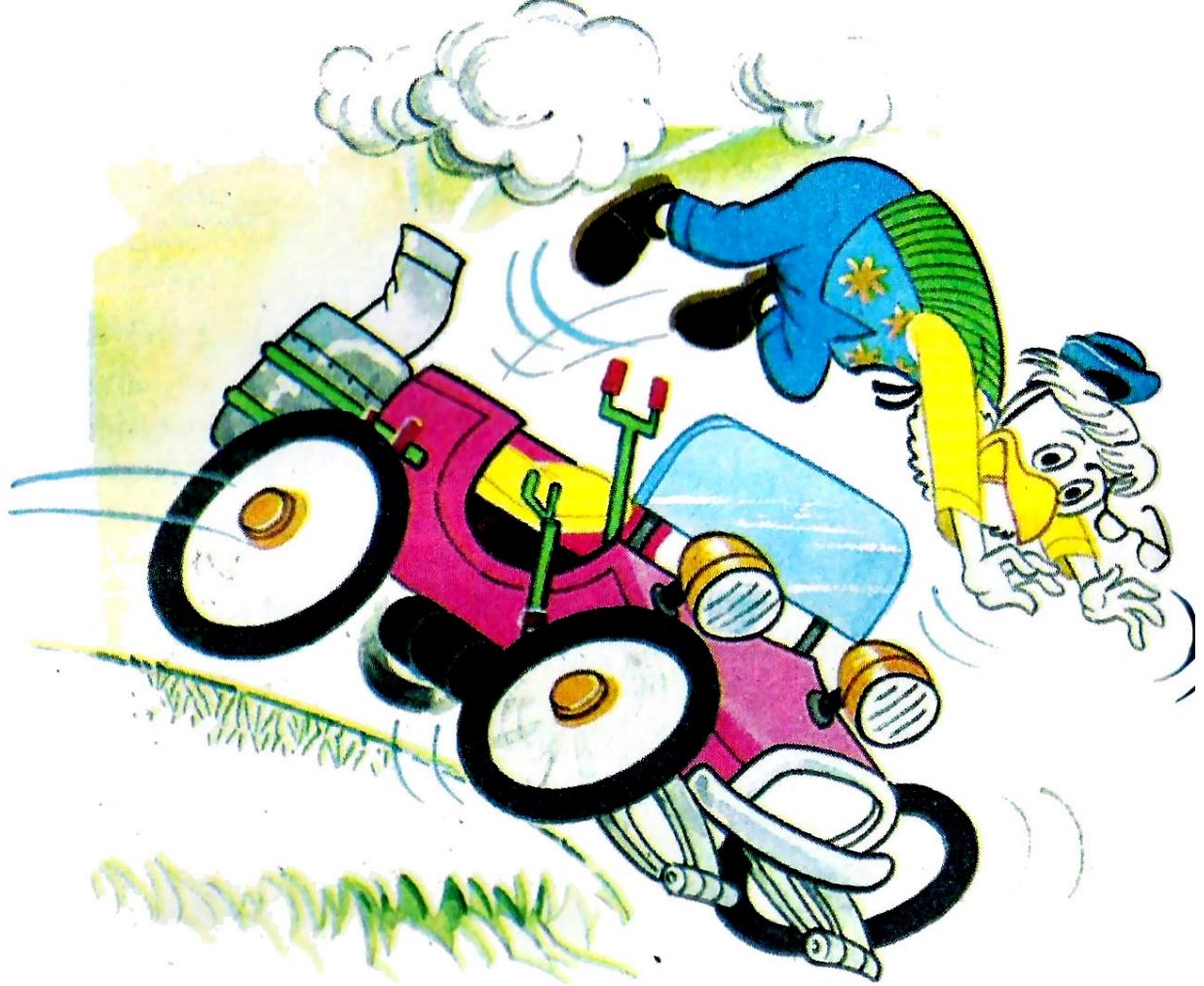
Seu causador foi Henrique Santos-Dumont, que apareceu dirigindo um barulhento automóvel a vapor, com o mesmo orgulho com que seu irmão Al-

berto pilotaria o 14 Bis, anos mais tarde.

Em 1897, foi a vez do Rio de Janeiro conhecer a novidade. Era um vagaroso veículo a vapor, que soltava fumaça pela chaminé. Ele tinha sido trazido da França pelo famoso jornalista e político José do Patrocínio.

Mas, por obra de outro grande brasileiro, esse primeiro carro carioca durou pouco. Quinze dias depois de chegar ao Brasil, o automóvel foi dar uma vultinha na estrada da Tijuca





sob o comando do poeta Olavo Bilac. Se até aquele dia não havia automóveis no Rio de Janeiro, também não havia auto-escolas e, portanto, não era possível que Olavo Bilac soubesse dirigir. Assim, o carro de José do Patrocínio foi parar no fundo de um precipício. Felizmente, Olavo Bilac ficou apenas assustado. Não se machucou nem um pouquinho.

O primeiro veículo a gasolina a chegar ao Rio de Janeiro foi um Decauville. Quem o trouxe foi o engenheiro Antônio

Guerra Duval, no ano de 1900.

Trouxe o carro, mas não trouxe a gasolina. O jeito, então, foi abastecer o tanque com benzina... na farmácia!

1901 foi o ano da Bahia conhecer o automóvel. José Henrique Lanat importou um Clement, fabricado por Panhard e Levasor, com motor a gasolina, que naquela época era importada da França.

Já em 1902, a grande novidade chegava a Minas Gerais e até mesmo ao Amazonas.

A HISTÓRIA DAS ESTRADAS

Quando Minie encontrou Ludovico na biblioteca, não perdeu a oportunidade:

— Quer dar uma olhada nessa história das estradas, que eu escrevi?

— Bem, eu esqueci meus óculos! — disse Ludovico. — Mas você vai

lendo e eu vou observando se falta alguma coisa.

As primeiras trilhas na floresta foram naturalmente abertas pelo corpo enorme de animais, como o mastodonte e o dinossauro. Quando o homem apareceu na face da Terra,



logo descobriu que devia seguir as trilhas abertas pelos bichos, para achar água e comida.

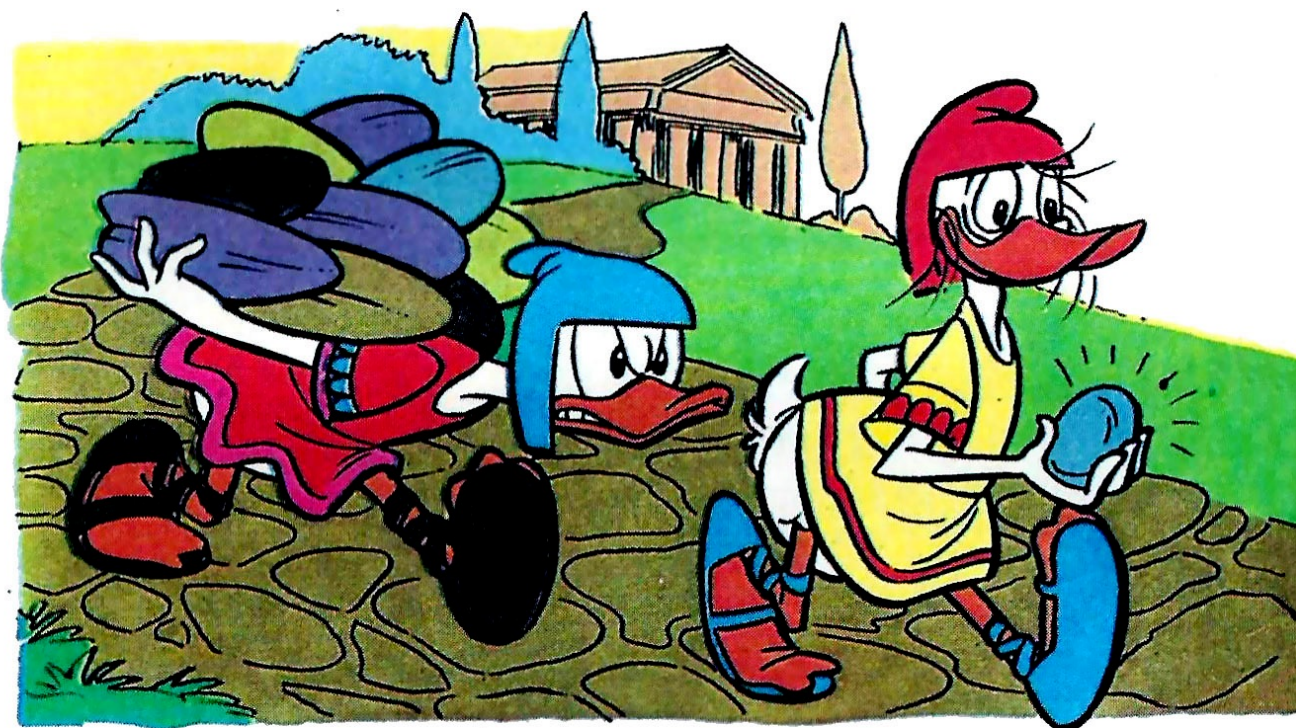
Aos poucos, a humanidade foi aprendendo a abrir suas próprias trilhas

e, quando surgiram os agrupamentos de cabanas, a ligação entre eles foi o que podemos entender como as **primeiras estradas** regularmente usadas.

Mas estradas mesmo, só apareceram quando o homem domesticou os animais e utilizou-os no transporte e, mais tarde, na tração dos primeiros carros.

As estradas foram se desenvolvendo e o comércio foi crescendo. Entre as cidades abriram-se estradas onde se viam caravanas de mercadores em tempo de paz e soldados em tempo de guerra.

Por volta de 500 a.C., foi construída a Estrada Real do Império Persa, com mais de 2 400 km, para ligar Susa, a capital, aos portos do mar Egeu.



Mas foram os romanos que construíram as melhores estradas da Antiguidade, planejadas e pavimentadas com pedras, cal e cinza vulcânica.

Em 312 a.C., os romanos iniciaram a constru-

ção da Via Appia, que ia de Roma até os portos do Sul da Itália para levar as tropas conquistadoras à Grécia, à Ásia Menor e ao Norte da África.

Ao todo, os romanos construíram mais de

80 000 km de estradas pavimentadas, com estábulos a cada 40 km.

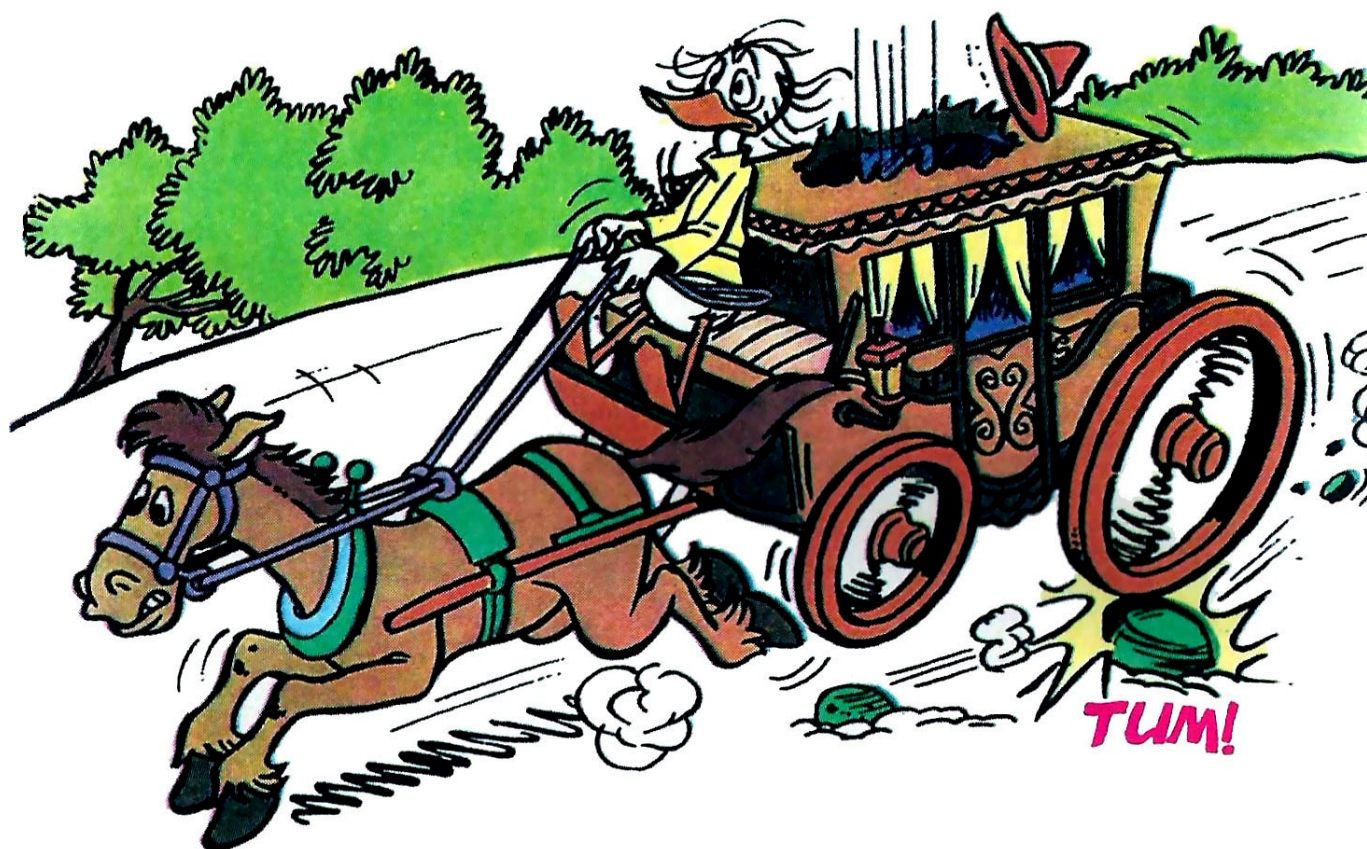
Além dessas, havia mais 320 000 km de estradas secundárias estendidas por todo o Império Romano.

— Agora estou entendendo por que se diz que todos os caminhos levam a Roma! — observou Minnie.

A partir do século IV



d.C., com a decadência do Império Romano, suas estradas ficaram abandonadas e começou a fase que se conhece como Idade Média. Esse foi um tempo de regiões isoladas, com pouca comunicação entre si.



Somente no século XVII foi que recomeçaram a construção e o aperfeiçoamento das estradas. O aumento do número de carruagens exigia cami-

nhos mais seguros e que provocassem bem menos solavancos.

Surgiram escolas de engenharia na França e na Inglaterra, para a for-

mação de técnicos em estradas. Um deles foi o inglês J.L. MacAdams, que inventou a **macadamização**, um tipo de revestimento com pedra britada, areia grossa ou saibro.

No século XIX, apareceram os automóveis e as bicicletas, e a exigência de melhores rodovias motivou a descoberta e a utilização do concreto, do asfalto e do piche.

Em nosso século, o transporte pesado feito por caminhões chegou, em muitos países, a superar até mesmo o transporte ferroviário.

Devido a isso, o progresso das técnicas de construção de estradas foi espantoso. Mesmo antes

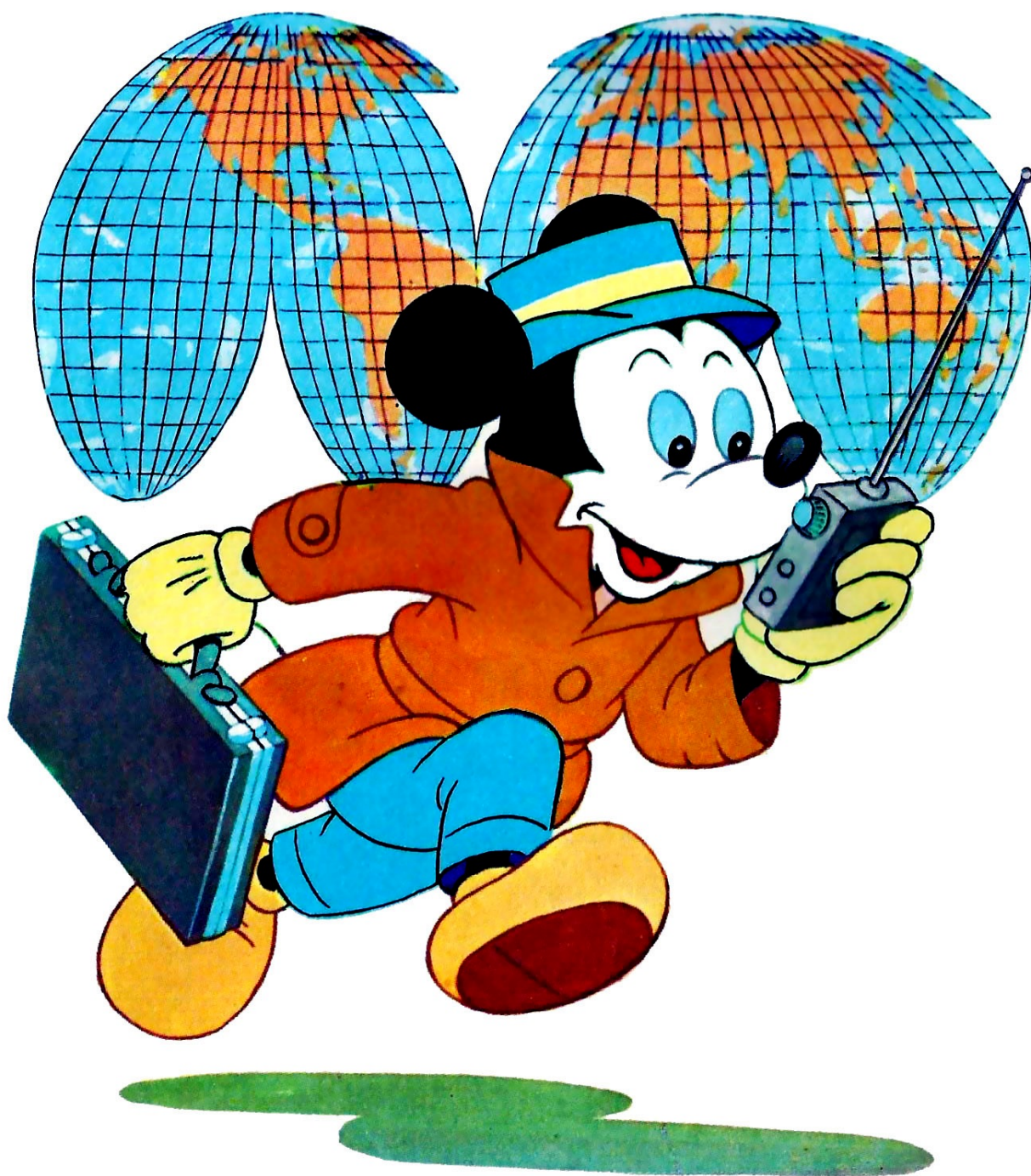
de 1939, países como a Holanda, a Itália e a Alemanha já tinham construído rodovias com pistas separadas para cada direção, aumentando muito a segurança das estradas e permitindo viagens em maiores velocidades.

Hoje, constroem-se viadutos de concreto e até pistas inteiramente suspensas.

E o que é mais incrível, já se pensa até em construir um túnel ligando a Inglaterra à França, por baixo do mar!



AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



"JAHU": UM VÔO PARA A HISTÓRIA

A viagem do hidravião "Jahu" foi uma corajosa aventura vivida por brasileiros, que ficou na história de nossa aviação. Começou em outubro de 1926 com a partida de Gênova, Itália, visando à travessia do Atlântico.

Em 1926, o aviador João Ribeiro de Barros convidou seu amigo, capitão Newton Braga, do Exército, para que juntos tentassem a travessia do Atlântico. Era uma aventura arriscada para a época, quando a aviação no Brasil mal começava.

Foram para a Itália, onde compraram um hidravião Savoia Marchetti, batizado "Jahu", com dois motores

de 525 HP, 24 metros de envergadura e 16 de comprimento, ao preço de 200 contos de réis — um bocado de dinheiro naquela época.

Já em Alicante, na Espanha, fizeram uma aterrissagem forçada: um dos motores estava falhando. Após rápido conserto, seguiram para Gibraltar, onde os motores tiveram que ser desmontados. Havia sabotagem: puseram sabão no tanque de gasolina.

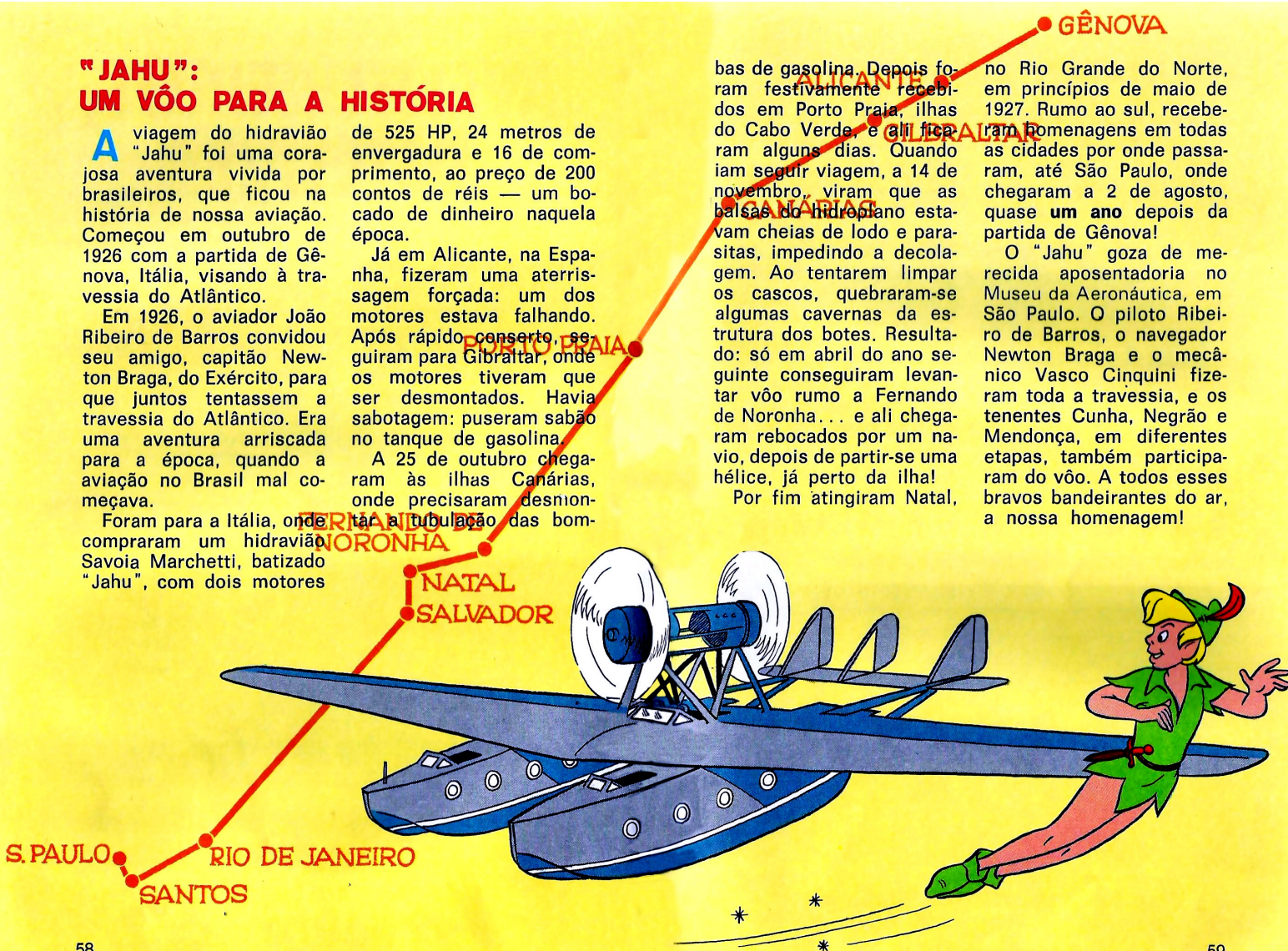
A 25 de outubro chegaram às ilhas Canárias, onde precisaram desmontar a tubulação das bom-

bas de gasolina. Depois foram festivamente recebidos em Porto Praia, ilhas do Cabo Verde, e ali ficaram alguns dias. Quando iam seguir viagem, a 14 de novembro, viram que as balsas do hidravião estavam cheias de lodo e parasitas, impedindo a decolagem. Ao tentarem limpar os cascos, quebraram-se algumas cavernas da estrutura dos botes. Resultado: só em abril do ano seguinte conseguiram levantar vôo rumo a Fernando de Noronha... e ali chegaram rebocados por um navio, depois de partir-se uma hélice, já perto da ilha!

Por fim atingiram Natal,

no Rio Grande do Norte, em princípios de maio de 1927. Rumo ao sul, receberam homenagens em todas as cidades por onde passaram, até São Paulo, onde chegaram a 2 de agosto, quase um ano depois da partida de Gênova!

O "Jahu" goza de merecida aposentadoria no Museu da Aeronáutica, em São Paulo. O piloto Ribeiro de Barros, o navegador Newton Braga e o mecânico Vasco Cinquini fizeram toda a travessia, e os tenentes Cunha, Negrão e Mendonça, em diferentes etapas, também participaram do vôo. A todos esses bravos bandeirantes do ar, a nossa homenagem!



VIAGENS AUDACIOSAS

Para o Mickey, viajar ao passado e ao futuro na "Máquina do Tempo" do professor Pardal é uma rotina.

Mas, mesmo com toda essa experiência em aventuras fantásticas, o Mickey teve de admirar a grande coragem dos primeiros aventureiros automobilísticos do Brasil.

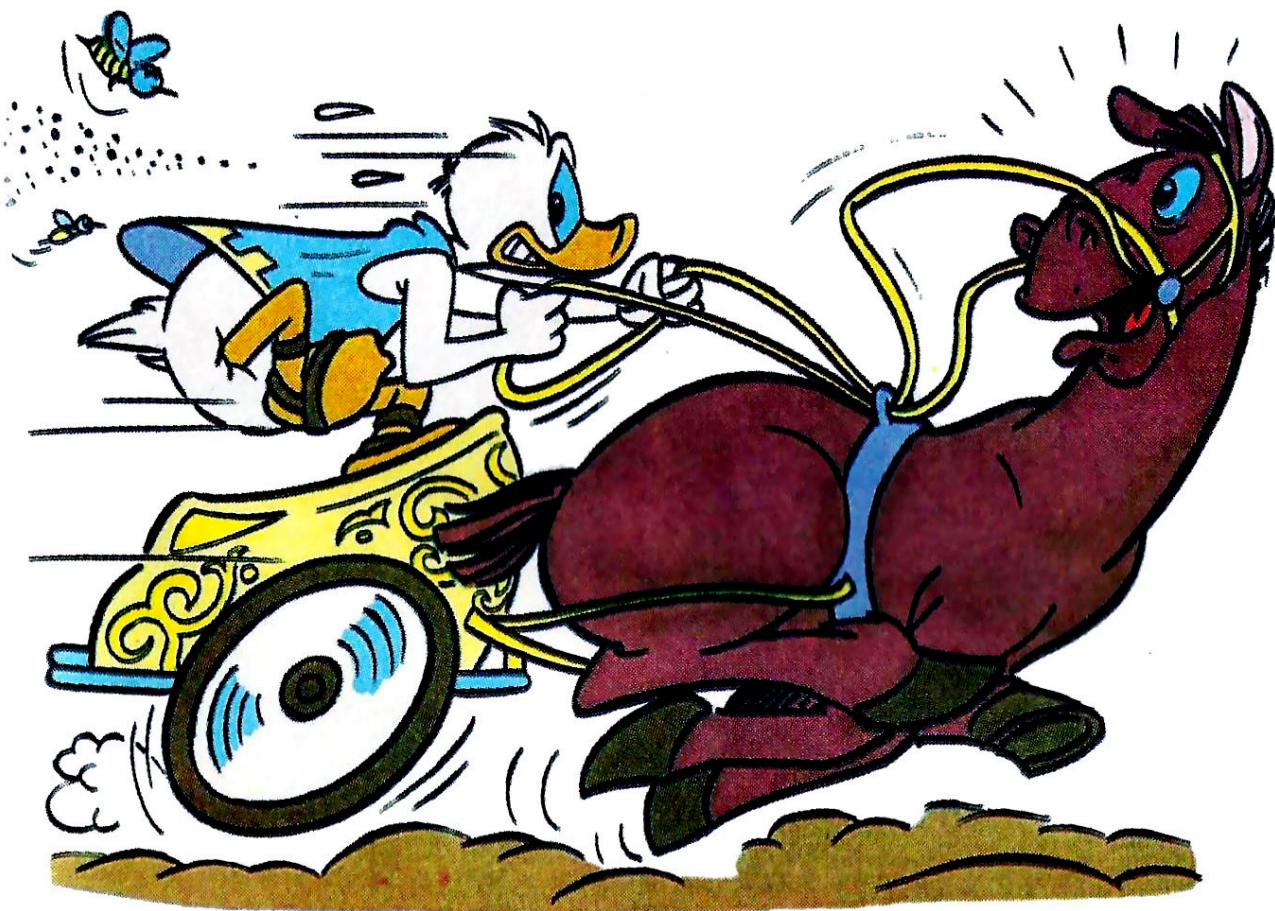
Sim, porque naquele tempo não havia estradas asfaltadas como hoje.

Sem temer as dificuldades, em 1908, o francês Lesdain resolveu viajar do Rio de Janeiro a São

Paulo num carro Brasier. Era um percurso de 700 km que ele percorreu em 33 dias.

Três dias depois do fim dessa façanha, uma equipe chefiada por Antonio Prado partiu de São Paulo para Santos, num outro carro. Depois de atolar, parar para desimpedir a estrada e enfrentar toda sorte de perigos na serra, a equipe chegou a Santos depois de apenas 36 horas! Como se vê, para ser motorista naquela época era preciso ter muita coragem!





CORRIDAS DA ANTIGUIDADE

Antes de utilizar o automóvel, o homem já disputava corridas de carros puxados simplesmente por cavalos, cachorros e até avestruzes.

E essas corridas não eram menos populares que as atuais. Hoje, sabemos que corridas de carros puxados por cavalos eram disputadas nos hipódromos gregos e faziam parte dos famosos Jogos Olímpicos.

Os romanos também gostavam muito desse

tipo de esporte e lotavam o **circo romano**, para vibrar e apostar nos cocheiros, que eram geralmente escravos. A entrada para o circo era grátis e, por isso, consta que Caius Patus, um antepassado do Tio Patinhas, não perdia um espetáculo.

As corridas eram uma confusão tremenda. Havia obstáculos pelo caminho e as bigas, trigas e quadrigas chocavam-se espetacularmente. E o público vibrava!

BANDIDOS: OS AVENTUREIROS DO MAL



O arqui-rival de Mickey, o nosso conhecido João Bafo-de-Onça, teve muitos colegas tristemente famosos como ele. O mais antigo talvez seja Procusto, um salteador de estradas da Ática, na antiga Grécia. Esse sujeito era o rei dos malvados. Imaginem vocês que ele colocava suas vítimas num leito de ferro. Aí, se a pessoa fosse maior que o leito, ele cortava as partes do corpo que ficavam de fora. Se fosse menor, ele esticava a vítima até ela ficar do tamanho do leito.

Ainda na Antiguidade, no Império Romano, era conhecido o ladrão Barrabás. Sua quadrilha funcionava também como uma espécie de guerrilha contra a ocupação romana da Palestina.

Já no século XX, vamos encontrar Pancho Villa, célebre bandido mexicano, que participou da revolução em seu país e se tornou herói nacional.

Mais numerosos que os bandidos do velho Oeste americano foram os **gangsters** de Chicago, ao tempo da *Lei Seca* (Proibição de fabricação e uso de bebidas

alcoólicas). O rei deles era George Remus, um farmacêutico com destilarias que fingiam produzir álcool medicinal. Na verdade, o álcool era usado para as bebidas que iam a Chicago e Nova York ilegalmente, a fazer a fortuna de Remus. Ele vivia num autêntico castelo, com um exército de 3 000 empregados e muitos capangas, mas, em outubro de 1920, os agentes federais o prenderam, acabando com o seu império do crime.

Na década dos 30 o crime campeou nos Estados Unidos, com suas quadri-

lhas de assaltantes de bancos. "Baby Face" Nelson, pistoleiro do bando de Dillinger (outro terrível bandido), chegou a ser procurado em dez Estados por 5 000 policiais, trezentos soldados, agentes do FBI e vários aviões. Sua cabeça foi posta a prêmio pelo governo por 5.000 dólares, até que foi preso pelo FBI.

Bonnie e Clyde, famigerado casal de bandidos, assaltaram inúmeros bancos e espalharam o terror em vários Estados, até que morreram num tiroteio com agentes federais.

O QUE É O ÁLIBI



Certa manhã, Tio Patinhas, desesperado, foi apresentar queixa à polícia dizendo que sua caixa-forte tinha sido assaltada durante a noite. Quem vocês achariam que foram os ladrões? Pois é, a polícia também achou e não teve dúvidas em prender os irmãos Metralha. Mas estes protestaram, alegando que eram inocentes... dessa vez. Claro, o fato de terem maus antecedentes não provava que eram eles os ladrões. Por outro lado, também não havia dúvidas de que eram eles os suspeitos naturais.

Os Metralhas, então, apresentaram um **álibi**:

justificaram que, na noite em que a caixa-forte do Tio Patinhas fora assaltada, eles estavam detidos para interrogatório na delegacia da vizinha cidade de Gansópolis. A polícia de Patópolis, então, comunicou-se com o delegado de Gansópolis e este confirmou que, naquela noite, os Metralhas realmente estavam detidos lá. Assim ficava provado que os Metralhas não poderiam ser os autores daquele assalto.

Essa prova de que, à hora do crime, o suspeito se achava em outro local distante e que não poderia ter cometido o crime chama-se **álibi**.

ESPIÕES DA VIDA REAL

GORDON LONSDALE



Os grandes espiões que hoje conhecemos só se tornaram famosos após seu fracasso. Se não tivessem falhado, estariam até hoje em ação, ou mesmo aposentados, e não saberíamos seus nomes. Às vezes seu trabalho é perfeito, mas um pequeno descuido leva tudo a perder. As autoridades descobrem seu verdadeiro nome, suas verdadeiras atividades, e depois o mundo todo fica conhecendo a sua história.

Os grandes espiões que conhecemos, portanto, talvez não sejam os maiores,

e sim os que foram grandes, mas cometeram uma falha fatal.

Um dos espiões mais conhecidos é **Gordon Lonsdale**. Ele nasceu na Rússia e seu verdadeiro nome era Conon Molody. Depois de vários truques e disfarces, ele se transformou em cidadão canadense, indo viver em Londres com o nome de Gordon Arnold Lonsdale. E tão bem representou o papel de homem trabalhador, honesto, pacato, que, mesmo depois de descoberto pela polícia, seus amigos de Londres continuavam não acreditando que ele pudesse ser um agente secreto. Mas, até ser apanhado, esse tranquilo “comerciante” conseguiu conhecer a organização naval da Inglaterra quase tão bem como o próprio ministro da Marinha britânica. Os estaleiros de Portland (um dos maiores do mundo) já não



eram mais um segredo inglês. Lonsdale mandava todas as informações para Moscou. Ele espionou também a maior fábrica de aviões da Inglaterra, estando sempre atualizado sobre a sua produção. Assim, durante quinze anos, forneceu segredos atômicos e industriais à União Soviética. Em 1961 a polícia descobriu suas atividades, e Lonsdale foi condenado a 25 anos de prisão. Mas só ficou três anos preso, porque em 1964 ele foi trocado por um espião inglês condenado em Moscou.



RICHARD SORGE



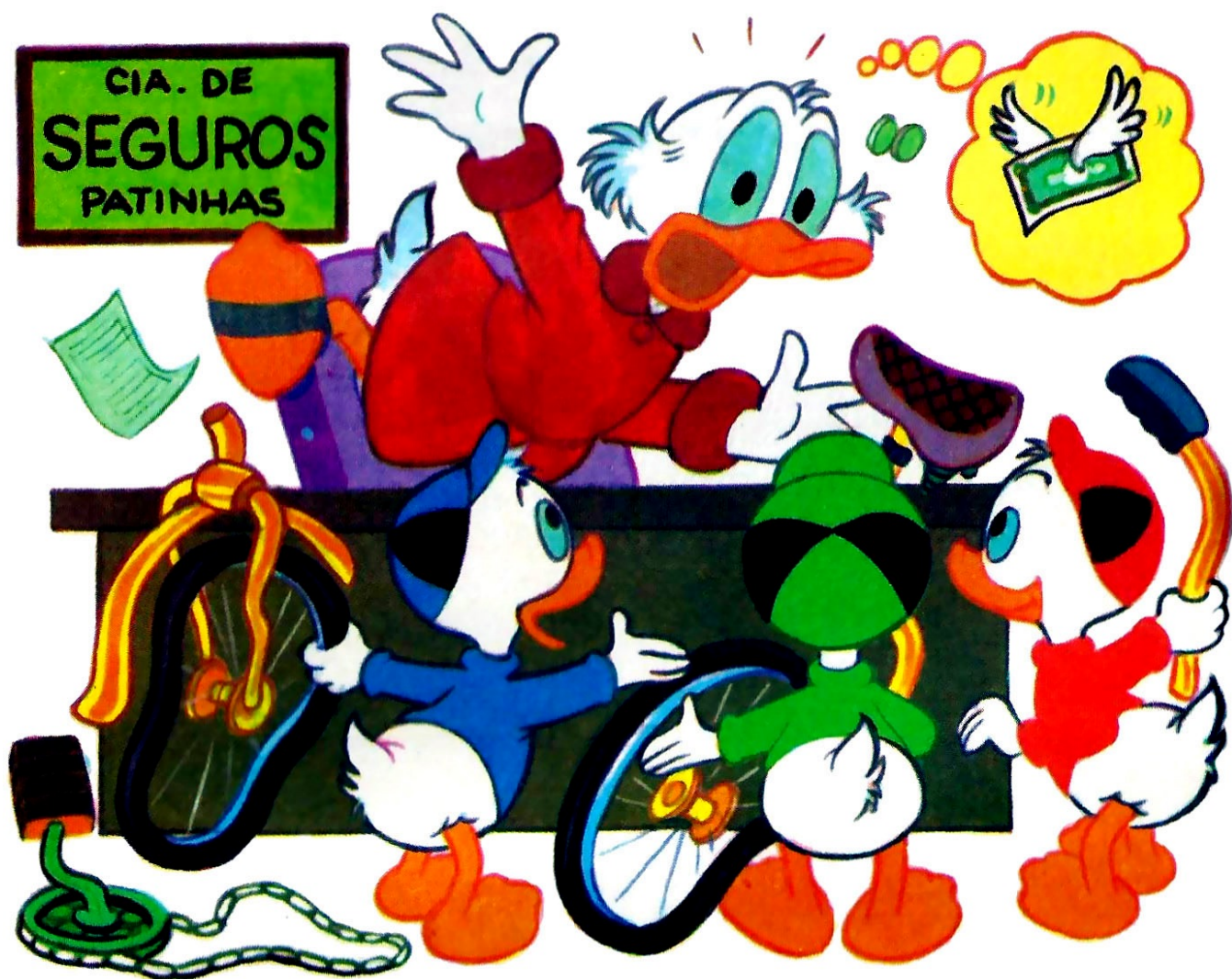
ge, que durante a última guerra trabalhou tão bem como adido de imprensa da embaixada alemã em Tóquio e como agente russo, fornecendo informações vitais à URSS. A decisão da Alemanha de invadir a URSS foi informada com um mês de antecedência a Moscou. Igualmente importante foi a informação de que as tropas japonesas não atacariam a Sibéria, possibilitando a transferência dos contingentes russos da frente asiática para Stalingrado e a grande vitória soviética nessa batalha. "Sorge salvou-nos a vida!", exclamou então Stálin.

O outro espião genial foi o alemão **Richard Sorge**

O DINHEIRO DA MESADA



COM SEGURO É MAIS SEGURO



Huguinho, Zezinho e Luisinho ganharam, cada um, uma bicicleta. Mas pensaram logo: e se uma delas quebrar, que faremos? Jogamos fora?

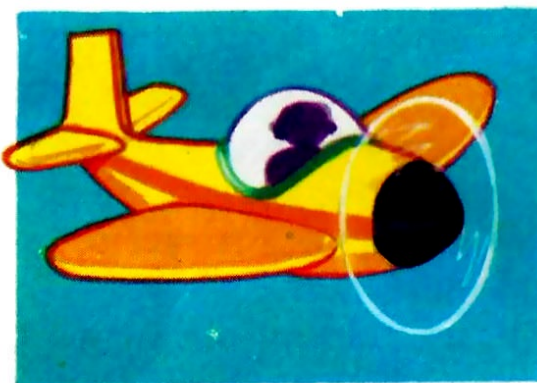
Não. Resolveram fazer um **seguro**. Seguro é o seguinte: cada pessoa contribui com uma quantia em dinheiro que é depositada na companhia de seguros. O dinheiro de todas essas pessoas jun-

tas serve para ajudar aquela que sofre um **sinistro**, isto é, um acidente. No caso das bicicletas: se uma delas, ou todas, se quebrassem por acidente, o seguro pagaria as despesas do conserto ou daria o dinheiro para comprar uma nova, se ela não tivesse mais conserto.

Existem vários tipos de seguro. De **pessoas**, que ajuda a família daqueles

que são atingidos pela morte, por doença, invalidez, acidentes. A pessoa paga um tanto por mês. Se não acontecer nada com ela, ótimo. O seu dinheiro será usado para pagar alguma outra pessoa que venha a sofrer um acidente, da mesma maneira que no caso da bicicleta. E os seguros para **coisas** funcionam igualzinho, só que aí o **segurado** não é a pessoa, e sim prédios, carros, aviões, navios, cargas, colheitas etc.

Quem pode fazer seguro são apenas as companhias autorizadas. Como o dinheiro que elas recebem de todo mundo dá e sobra para atender aos que sofrem acidentes pessoais ou os que têm prejuízos materiais, o resto do dinheiro delas é usado pelos bancos para financiar, através de empréstimos, novas fábricas, novas fazendas, tudo isso. Assim, o seguro não só serve como segurança para as pessoas e suas propriedades, como também recolhe dinheiro de todo mundo para ajudar os que dele precisam.



HERANÇA E TESTAMENTO



Há uma semana que o Tio Patinhas vinha sentindo uma irritante dor nas costas. E para piorar as coisas surgiu o seu sobrinho Donald para falar de um assunto mais irritante ainda: **herança** . . .

— Sabe, Tio Patinhas, estive lendo um livro sobre leis e verifiquei que sou seu **herdeiro**, isto é, mais cedo ou mais tarde o senhor terá que deixar toda a sua fortuna para

mim. Ih, ih . . . inclusive a moeda número 1 . . .

— Ah, é? Você acha que trabalhei durante tanto tempo para deixar tudo com você? — retrucou Tio Patinhas, irritado.

— É a lei! O senhor não pode escapar. Se não sabe, fique sabendo: segundo a lei, os herdeiros diretos de uma pessoa são os filhos, inclusive os adotivos. Se não houver filhos, quem fica com a herança é a esposa (ou esposo). Se a pessoa não for casada, tudo irá para os pais; se não tiver pais, a herança vai para os irmãos, tios, sobrinhos e primos. Como o senhor não tem esposa, nem pais, nem filhos, nem irmãos, nem tios, a herança ficará comigo, seu **querido** sobrinho . . . qué, qué!

Tio Patinhas voltou a sentir aquela dor nas costas. Impressionado com isso e com a conversa do Donald, decidiu chamar seu advogado, o dr. Durallex da Silva. Sentia-se velho e cansado e achou que era hora de fazer seu

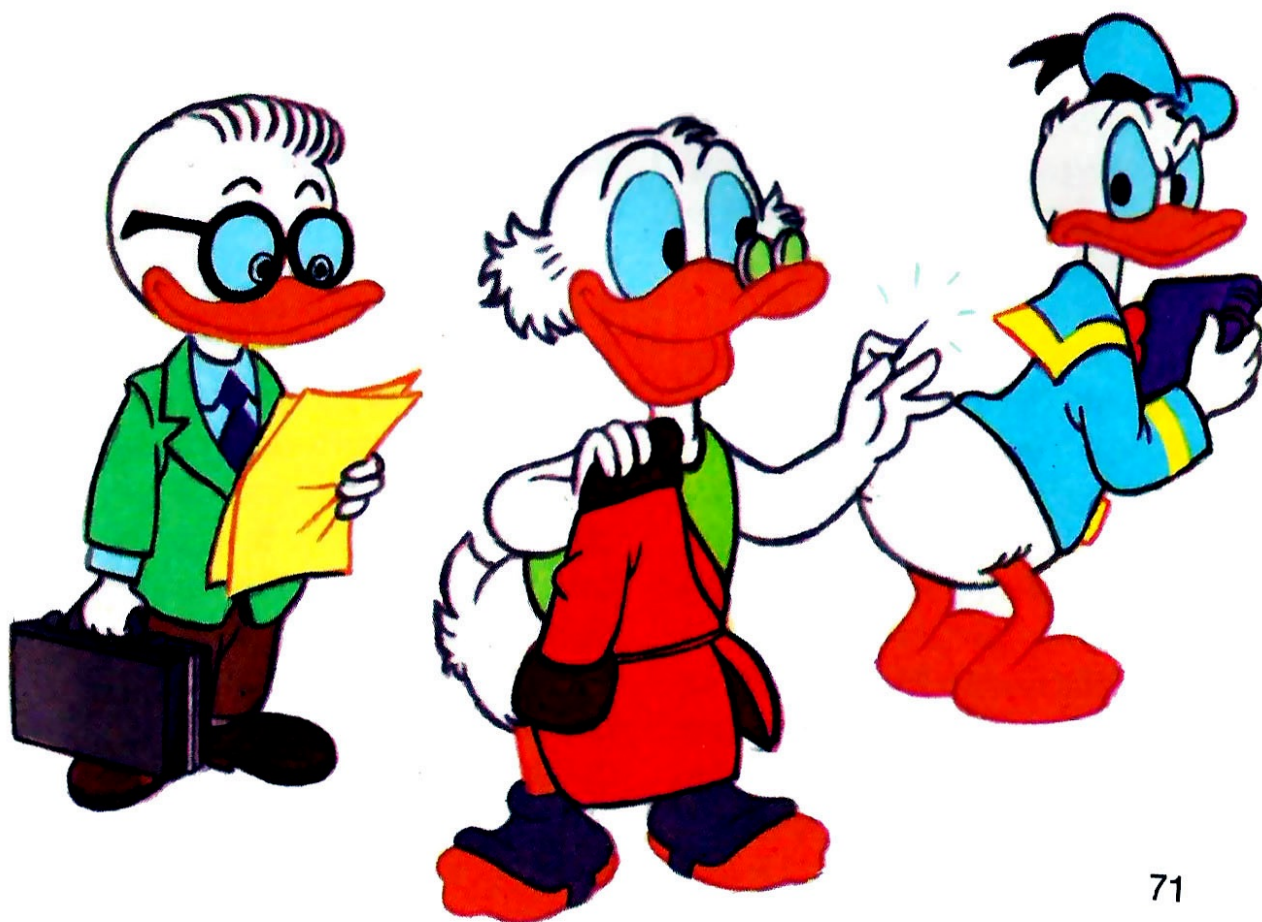
testamento, ou seja, um documento dizendo a quem deixaria toda a sua fortuna.

— Bem — respondeu o dr. Duralex — o senhor pode fazer um **testamento particular**, dizendo para quem quer deixar seus bens, guardá-lo muito bem para abrir quando o senhor quiser; ou pode fazer um **testamento público**, isto é, um documento registrado em cartório, na frente de cinco testemunhas. E, conforme a lei, o advogado que fizer seu testamento terá direito ao pagamento de honorários.

E então, qual é a forma que prefere?

Nessa altura, Tio Patinhas começou a suar frio e tirou o paletó. Então ...

— Gozado ... a dor passou! — exclamou ele. — Ei, espere aí ... veja! Havia um **alfinete** espetado no paletó! É isso mesmo: guardei-o aí para não o perder. Era *isso* que fazia minhas costas doerem! ... Esqueça tudo, dr. Duralex, esqueça meu testamento. Ainda posso trabalhar muitos anos! É claro que o senhor não estava de olho no seu pagamento, não é mesmo?...



O PÃO-DURO-ESSE CONHECIDO



Todo mundo sabe como é um sujeito **pão-duro**. Essa palavra é um dos sinônimos populares de avarento, sovina, mesquinho. Outros sinônimos populares muito conhecidos são **muquirana**, **unha-de-fome** e **mão-fechada**.

O pão-duro tem um amor exagerado ao dinheiro. Só pensa em economizar, guardar dinheiro e tem um verdadeiro pavor de gastar. Mas por que **pão-duro**? Bem, explica-se que o avarento prefere comer pão amanhado a gastar dinheiro

na compra de pães novos. Só que um legítimo pão-duro jamais compraria pão a mais para ficar amanhecido...

Na história dos povos sempre existiu o pão-duro, e muitos deles até se tornaram milionários de tanto guardar cada tostão ganho. Claro que **economizar** é uma boa coisa: economizar é não gastar dinheiro à toa, em coisas desnecessárias. Mas **pão-durismo** é diferente: é só pensar em guardar, não gastando nem para as coisas mais necessárias, sempre poupando um di-

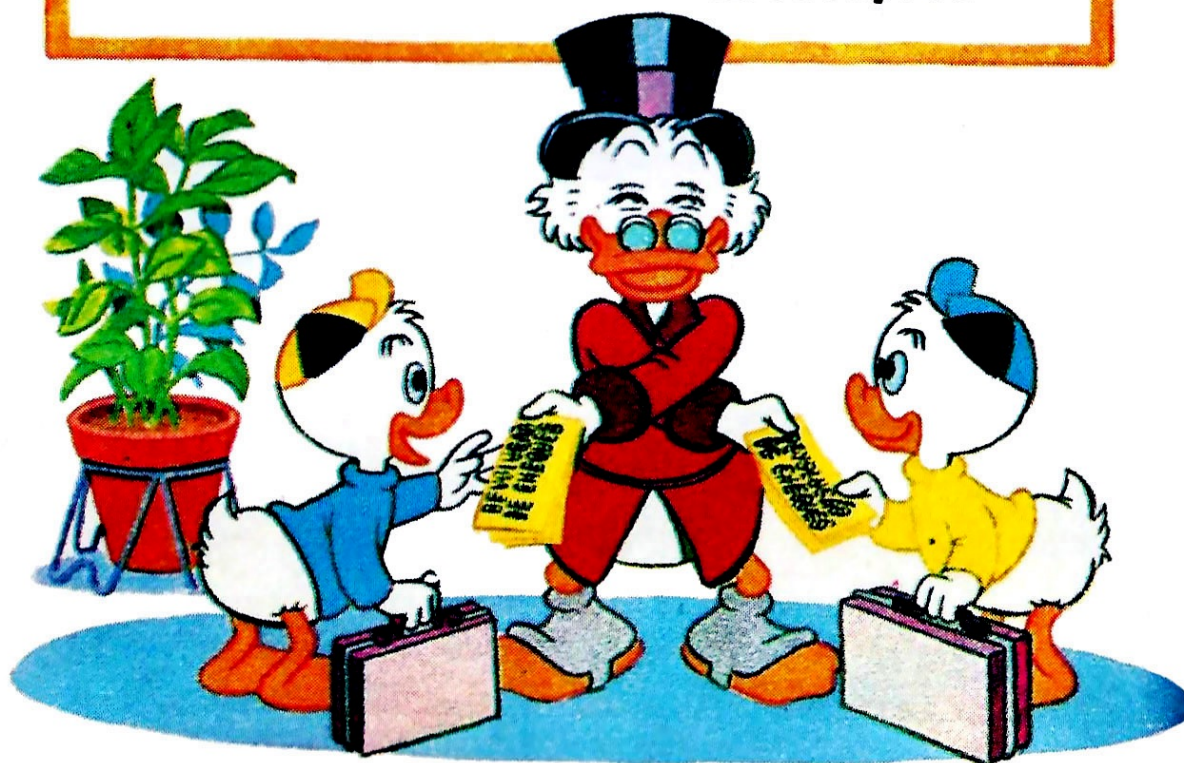
nhheiro que deixa de ter qualquer significado, pois não se converte em nada útil.

A personagem doentia do pão-duro inspirou muitas obras literárias. Já na Roma antiga, Plauto escreveu a peça "A Aululária", em que o velho Euclião passa o tempo todo tentando esconder uma panela cheia de ouro, e sofre com isso, pois desconfia de todos: chega a dar uma paulada na cabeça de um pobre galo só porque ele arranhava o chão onde o velho havia escondido o seu tesouro. No século XVII, o grande teatrólogo francês Molière escreveu "O Avaro" e criou Harpagão, um sovi-

na incorrigível que também esconde uma caixa com muito dinheiro.

O avarento é também um personagem de um conto de Natal de Charles Dickens, escritor inglês (1812-1870): "O Velho Scrooge", que, no final da vida, depois de ter algumas visões que lhes mostram quão errado havia andado. E é desse personagem — Scrooge — que se origina o nome inglês do Tio Patinhas, vocês sabiam? E sabem quem é o mais famoso pão-duro da atualidade? Isso — **ele** mesmo, amigos! Só que o Tio Patinhas, como é uma raposa nos negócios, não tem dúvidas em fazer grandes investimentos de dinheiro toda vez que fareja um negócio altamente lucrativo.

CÂMARA DE COMPENSAÇÃO



Você recebe um cheque de um banco onde você não tem conta. E agora? Bem, há duas maneiras de descontar esse cheque:

- 1) você cobra o cheque diretamente no banco que o emitiu;
- 2) deposita-o no banco onde você tem conta.

Esta segunda alternativa só é possível por existir a **Câmara de Compensação**.

A Câmara de Compensação é a dependência que funciona no Banco do Brasil, onde os cheques são trocados. Cada

banco, no fim do dia, envia para o Banco do Brasil um de seus funcionários para fazer as permutas de cheques. A diferença do valor dos cheques permutados entre cada banco será acertada por débito ou crédito junto ao Banco do Brasil. É preciso lembrar, antes de tudo, que cada banco mantém uma conta no Banco do Brasil; é, portanto, cliente do Banco do Brasil. O volume dos cheques que passam pela Câmara de Compensação todos os dias úteis é incontável, pois quase todo mundo paga com cheque.

EXTRAÇÃO DE OURO

Vocês querem saber como se faz para extrair ouro da terra? Vamos deixar as explicações a cargo do Tio Patinhas, pois extrair ouro é um dos seus passatempos prediletos.

O SÍMBOLO DO OURO É **AU**, INICIAIS DO LATIM **AURUM**, OURO. É UM METAL PESADO E MALEÁVEL, ISTO É, PODE SER TRANSFORMADO EM LÂMINAS FINÍSSIMAS DE ATÉ 2 MILÉSIMOS DE MILÍMETRO SEM SE QUEBRAR!



— São dois os principais métodos para a extração do ouro.

Lavagem dos depósitos aluviais



É o trabalho que os garimpeiros fazem, separando a areia do ouro com uma peneira, ou bateia. **Depósitos aluviais** são as camadas de cascalho, argila e areia formadas pelas águas correntes (enxurradas, rios etc.), ao longo dos tempos. A extração de ouro dos depósitos aluviais era conhecida desde a Antiguidade, pelo que se vê em gravações egípcias feitas nas rochas e datadas de 4 000 a.C. Mas a própria

natureza facilitou o trabalho dos homens, desgastando as montanhas com o tempo, por erosão. O ouro, sendo um mineral muito pesado, depositou-se no fundo das correntes de água, em forma de escamas ou pepitas.

Além do método manual do garimpeiro, na base da picareta, pá e peneira, as jazidas podem ser



exploradas pelo processo hidráulico. Fortes correntes de água levam cascalho e areia para canaletas inclinadas, sulcadas transversalmente para reterem o ouro.

Método de exploração dos filões

É representado pelas minas organizadas. A maior parte do ouro do mundo é fornecido por es-



sas minas. Algumas delas são muito profundas, como a mina de Morro Velho, no Brasil, com cerca de 2 000 metros de profundidade. Como o ouro se apresenta misturado à rocha, é preciso quebrar a rocha e triturá-la, adicionando-se água para formar uma massa. Depois, através de processos físicos, químicos e mecânicos, o ouro é separado da pedra moída e outras impurezas.

Cada mina utiliza o processo que for mais conveniente, pois cada jazida pode ter uma natureza diferente. Nas minhas minas, uso os três processos... vocês sabem por quê? Porque eu tenho minas no mundo inteiro, ora!



SERRA PELADA

Situada no sul do Estado do Pará, Serra Pelada é a maior mina de ouro do mundo "a céu aberto", isto é, cavada na superfície. É um gigantesco buraco circular de, aproximadamente, 1 quilômetro e meio de diâmetro, com profundidades maiores do que um prédio de 30 andares. Dentro, movimentam-se, como se fossem formigas, 20 mil dos 80 mil garimpeiros que trabalham nessa incrível mina. Vestidos só de calção e tênis com sola de pregos, milhares e milhares de homens, enlameados da cabeça aos pés, sobem escadas

precárias, carregando nas costas grandes sacos de terra, em filas que parecem não terminar nunca. Essa terra é extraída dos "barrancos", divisão do garimpo em áreas de 5 a 6 metros quadrados para cada equipe de garimpeiros. Cava-se a terra até chegar ao "cascalho", nome da camada onde se localizam os veios de ouro. Muita gente acha ouro da noite para o dia, outros levam até muitos meses, dependendo do "barranco". Desde sua abertura em 1980, Serra Pelada já forneceu mais de 30 toneladas de ouro, enriquecendo muita gente.

O QUE É O OURO BRANCO

QUEM COLOCOU ESTE LIXO NO MEU OURO?



A platina é um metal branco-prateado brilhante, bem mais caro que o ouro e a prata, além de ser o segundo metal mais pesado do mundo. Antigamente, porém, não era bem assim: os povos não davam ne-

nhum valor à platina, nem mesmo os conquistadores espanhóis que a descobriram no século XVI. Só bem mais tarde, em 1753, na Colômbia, é que Antônio de Ulloa a descobriu de novo e, a partir daí, a platina foi considerada metal puro.

A platina vale mais que o ouro porque é mais rara. E, tal como o ouro e a prata, ela é um metal nobre: não se combina com o oxigênio. Com isso, pode ser exposta ao ar que não pega manchas nem corrosões por **oxidação** (combinação de uma substância com o oxigênio). A platina é também três vezes mais pesada que o aço e oito vezes mais pesada que o mármore. Os maiores produtores de platina do mundo são: África do Sul, União Soviética, Canadá, Estados Unidos e Colômbia.

HÁ OURO NOS OUTROS PLANETAS?

Ainda não se sabe com certeza se há ouro nos outros planetas. Os resultados até agora obtidos, graças às explo-

rações interplanetárias dos satélites artificiais, comprovam a existência de ouro, platina e ferro de alta resistência na Lua,

que é o satélite natural da Terra, e assinalam a possibilidade de existência de ouro em Marte.

A confirmação da presença de ouro nos outros planetas do sistema solar vai depender muito das pesquisas que estão sendo efetuadas através de satélites artificiais ou sondas lançadas ao espaço.

Desde 1960, muitas sondas planetárias estão sendo enviadas a diversos planetas pelos Estados Unidos e União Soviética. Vênus, Marte, Saturno, Mercúrio, Júpiter, Urano, Netuno são os alvos prin-

cipais. As sondas fotografam, medem a temperatura, analisam a atmosfera e estudam o solo de todos esses planetas.

Várias das sondas apresentam defeitos e simplesmente deixam de funcionar. Outras desviam-se do sistema solar. Outras, ainda, pousam no objetivo, ficam sem combustível, mas mandam suas informações à Terra.

Quando se confirmar a existência de muito ouro em Marte, por exemplo, vocês adivinham quem irá correndo para lá?



O DINHEIRO NA LINGUAGEM POPULAR

A palavra **dinheiro** vem do latim **denarius**. Os dicionários registram numerosos sinônimos de dinheiro, a maioria de origem popular ou da gíria:

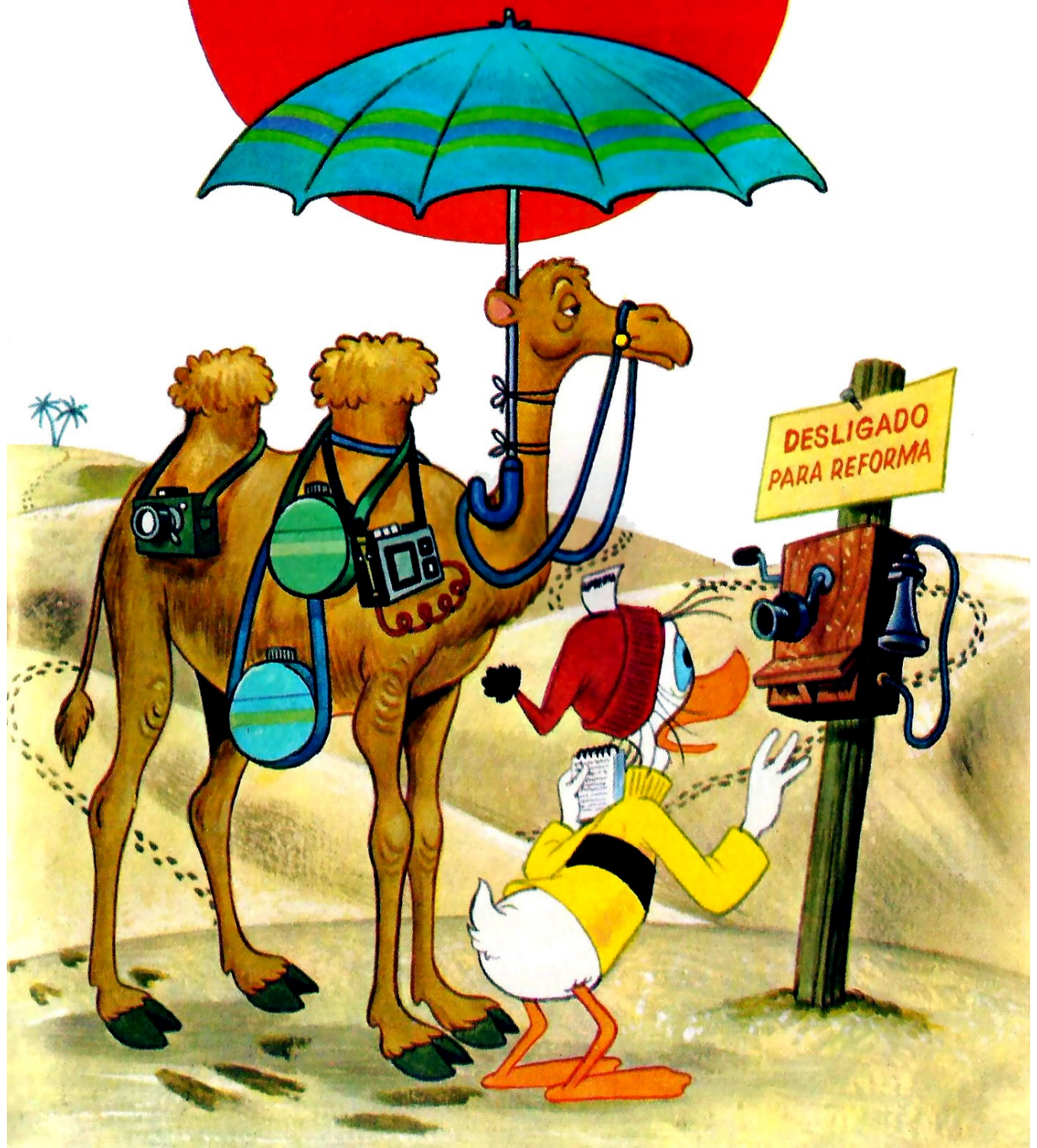
arame	chelpa	jimbra	pataca
bagalhoça	cobre	luz	pecúnia
bagarote	cominho	maquia	prata
bago	erva	massa	riqueza
borós	ferro	metal	tacho
bronze	gaita	milho	teca
bufunfa	grana	níquel	tuncum
caraminguá	guita	nota	tutu
caroço	jibungo	numerário	unto
changa	jimbo	ouro	vento
chapa	jimbongo	pacotes	zinco



MANDAMENTOS DO TIO PATINHAS

1. Tratar o dinheiro com carinho, mesmo que seja um simples cruzeiro.
2. Ser generoso, mas não frequentemente.
3. Ser perseverante: sempre se pode ganhar mais.
4. Pechinchar: sempre se pode pagar menos.
5. Economizar, se tiver dinheiro de sobra; se não tiver, economizar mais ainda.
6. Jamais guardar todos os ovos num único cesto (se o cesto cair, você fica sem ovo nenhum).
7. Lucrar, sempre que possível; se não for possível, dar um jeitinho.
8. Nunca permitir que lhe tirem qualquer dinheiro, nem que seja um simples cruzeirinho.
9. Trabalhar para merecer dez, mas procurar receber vinte, e não aceitar menos de quinze.
10. Jamais tornar-se **escravo** do dinheiro; é melhor ser **dono** dele.

FIQUE LIGADO!



A REDAÇÃO JORNALÍSTICA

Qualquer história começa do princípio e vai até o seu ponto principal, o clímax. A redação jornalística começa do clímax. Por exemplo: quando lemos na revista *O Pato Donald* a história do assalto dos irmãos Metralha ao depósito-forte do Tio Patinhas, vemos primeiro o plano deles, depois o ataque aos quaquilhões, a fuga, a perseguição policial, o tiroteio e a prisão dos larápios. Mas no jornal *A Patada* o título da notícia dirá: "Metralhas presos após tiroteio com a polícia". Isto é, o Peninha, ao contar a história no jornal, começa com a

prisão; depois conta onde os ladrões estavam, como tramaram o assalto, onde se reuniam, o que pretendiam depois.

Essa "abertura" de uma notícia é tão importante que até tem um nome em inglês: **lead** (pronuncia-se líd), isto é, o que vai na frente. O **lead-sumário** é o primeiro parágrafo de uma reportagem e deve resumir uma notícia, respondendo logo às perguntas básicas do leitor (quê? quem? quando? onde? como? por quê?). Deve interessá-lo a ponto de fazer com que ele leia a notícia até o fim.



A CRÔNICA

Pateta encontrou seu sobrinho Gilberto escrevendo a máquina. Sempre abelhudo, quis saber o que era.

— Estou escrevendo uma **crônica** para *A Patada*.

— Isso tem algo a ver com ... doença crônica? — perguntou o Pateta.

— Claro que não! — exclamou Gilberto. — A crônica é um pequeno texto em prosa, que comenta assuntos atuais, não necessariamente os mais importantes. É assim como um bate-papo com o leitor. Por isso é leve, poética ou divertida, e sua linguagem é simples e comunicativa. A palavra **crôni-**

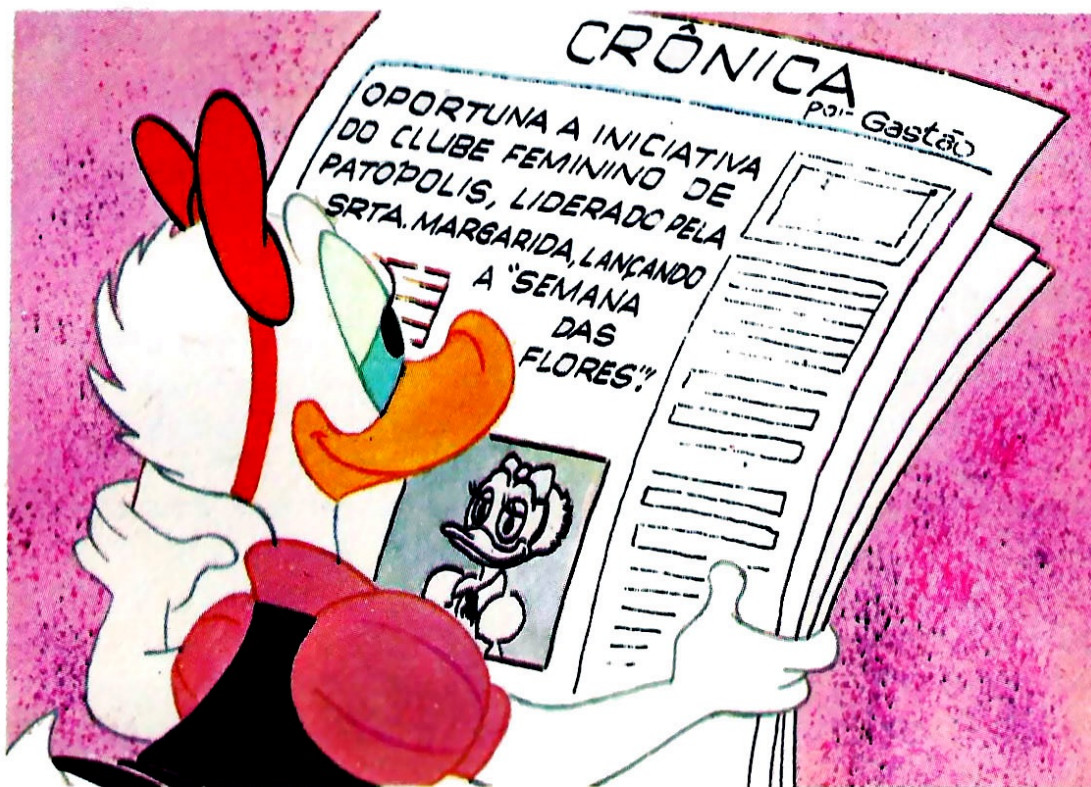
ca vem do grego *chroniká*, que deu no latim *chronica*, significando "história redigida segundo a ordem dos tempos", isto é, segundo a ordem **cronológica**. É o sentido que a palavra tem até hoje no inglês e outras línguas. Mas, em português, crônica é um comentário sobre assuntos leves, atuais.

— E qual é o assunto da sua crônica? — perguntou o Pateta.

BEM, EU COMENTO A INFLUÊNCIA DA CIBERNÉTICA NO COMPORTAMENTO SÓCIO-ECONÔMICO DO INDIVÍDUO.



GRANDES CRONISTAS



Quando o *Jornal do Comércio*, do Rio de Janeiro, começou a publicar as crônicas de Francisco Otaviano de Almeida Rosa, em 1852, iniciava um novo gênero literário e jornalístico no Brasil.

José de Alencar foi o escritor que deu o melhor tratamento literário à crônica nessa época. A partir de 1859, Machado de Assis retrataria a sociedade carioca, escrevendo 614 crônicas.

A crônica social, moderna apareceu com João do Rio, pseudônimo de Paulo Barreto. Em sua curta vida (1881-1921) ele soube analisar, com graça e sutileza, a

gente carioca e seus tipos característicos.

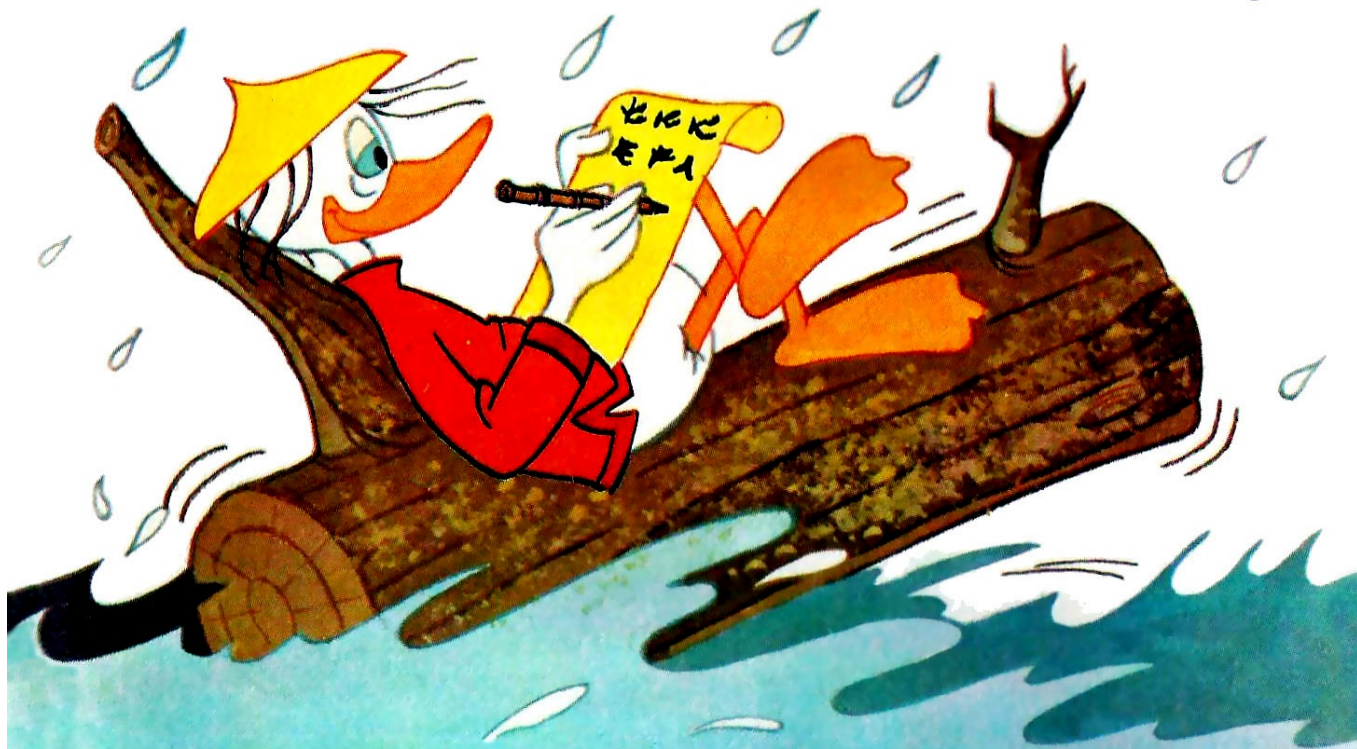
Dos cronistas brasileiros contemporâneos, um dos mais destacados sempre foi Rubem Braga. Sérgio Porto (cujo pseudônimo era Stanislaw Ponte Preta) também foi um dos mais lidos e apreciados. Igualmente muito lidos foram Raquel de Queirós, Antônio Maria e Vinicius de Moraes.

É preciso citar também Paulo Mendes Campos, José Carlos de Oliveira, José Cândido de Carvalho, Otto Lara Resende, Carlos Heitor Cony, Fernando Sabino, Lourenço Diaféria e Carlos Drummond de Andrade.

OS QUE NÃO SABIAM QUE ERAM JORNALISTAS

Antes de aparecer o jornal impresso, já existiam muitos "bicões" que faziam jornalismo, registrando os acontecimentos da sua época. É o caso, por exem-

plo, de Yu, o Grande, que, ao escrever sobre o monte Heng-Chan, na China, relata um dilúvio, fazendo assim a primeira "reportagem" em 2200 a.C.



Os gregos, que sempre se meteram a conhecer tudo, também fizeram importantes registros considerados jornalísticos, desde a fundação de Atenas até o ano de 354 a.C. Só que eles escreviam na pedra, isto é, nos chamados *mármore de Paros*.

Essas "reportagens" antigas tiveram grande impor-

tância para o trabalho dos historiadores. Os "repórteres" da Babilônia registraram os acontecimentos públicos de sua época que serviram como fonte para o livro do historiador Berosse que, no século III, escreveu *História da Caldéia*.

Os casos fora de série sempre foram o assunto predileto de "jornalistas" de

todas as épocas. Um "repórter" antigo chegou até a gravar nas colunas de Esculápio, em Epidauro, cidade da Grécia antiga, um relato de vinte curas milagrosas. Também em alguns fragmentos arqueológicos dos maias (índios da América Central), dos primitivos habitantes da ilha de Páscoa, no Pacífico, ou das cavernas de Altamira (Espanha) foram

encontrados conjuntos de sinais que relatavam certos episódios bem à moda jornalística.

Mas o mais ilustre "jornalista" da Antiguidade foi provavelmente, o imperador Júlio César que, ao redigir os *Comentarii de Bello Gallico* (*Comentários sobre a Guerra da Gália*), fez a cobertura da conquista romana da Gália (França).

A PRIMEIRA REPORTAGEM FEITA NO BRASIL

"E assim seguimos nosso caminho, por este mar de longo, até que terça-feira das Oitavas de Páscoa,¹ que foram 21 dias de abril, topamos alguns sinais de terra (...). E quarta-feira seguinte, pela manhã, topamos aves a que chamam fura-buxos. Neste mesmo dia, a horas de véspera,² houve vista de terra. A saber, primeiramente de um grande monte, muito alto e redondo; e de outras serras mais baixas ao sul dele; e de terra chã,³ com grandes arvoredos; ao qual monte alto o capitão pôs o nome de Monte Pascoal, e à terra, Terra de Vera Cruz."

Este é um trecho da primeira reportagem sobre o Brasil, iniciada em 21 de abril de 1500. Seu "repórter" foi Pero Vaz de Caminha, o escrivão da frota de Pedro Álvares Cabral. Era uma carta que Caminha en-

caminhava (desculpem o trocadilho) a El-Rei de Portugal, informando-o sobre o andamento da expedição de Cabral.

A carta de Caminha conta direitinho quais foram as primeiras impressões que os descobridores tiveram da nova terra. Relata as explorações iniciais feitas pelos marinheiros ao desembarcarem. Descreve o tipo de vegetação da costa, o relevo, o clima e, especialmente, os

primeiros contatos entre portugueses e índios. Enfim, a carta de Caminha é uma perfeita "cobertura" do descobrimento do Brasil, registrando tudo o que aconteceu desde a aproximação da frota de Cabral da nossa terra até o dia 1.º de maio de 1500, quando frei Henrique rezou aqui a primeira missa.

¹ Oitavas = espaço de oito dias consagrados a uma festa religiosa. ² A horas de véspera = à tarde. ³ Terra chã = terreno plano.



O QUE É COPIDESQUE?

Os jornalistas brasileiros sempre quiseram substituir o uso de *copy-desk* por *reescrevedor*, mas essa palavra assimilou-se de tal forma ao vocabulário das redações que eles apenas conseguiram aportuguesá-la para **copidesque**.

Copidesque (em inglês, *copy* = cópia, texto, e *desk* = escrivaninha) é o redator especializado em reescrever

a matéria trazida pelo repórter. Enquanto o repórter se preocupa mais em colher os dados, o copidesque trata de dar forma final à matéria. Às vezes, basta apenas "pentear" o texto, isto é, reduzi-lo de acordo com as necessidades de paginação, acertar a pontuação, aperfeiçoar a gramática, adaptar a notícia ao estilo do jornal, escolher o título da matéria, etc.



O NARRADOR ESPORTIVO

Em vez de fazer um gol, ele grita. Em vez de receber uma falta, ele reclama. Em vez de correr o campo, ele fala — e o tempo todo!

Mas, às vezes, essa figura fica tão querida e famosa quanto os ídolos de futebol: é o narrador (ou locutor) esportivo, aquele homem que transmite os jogos tanto no rádio como na televisão.

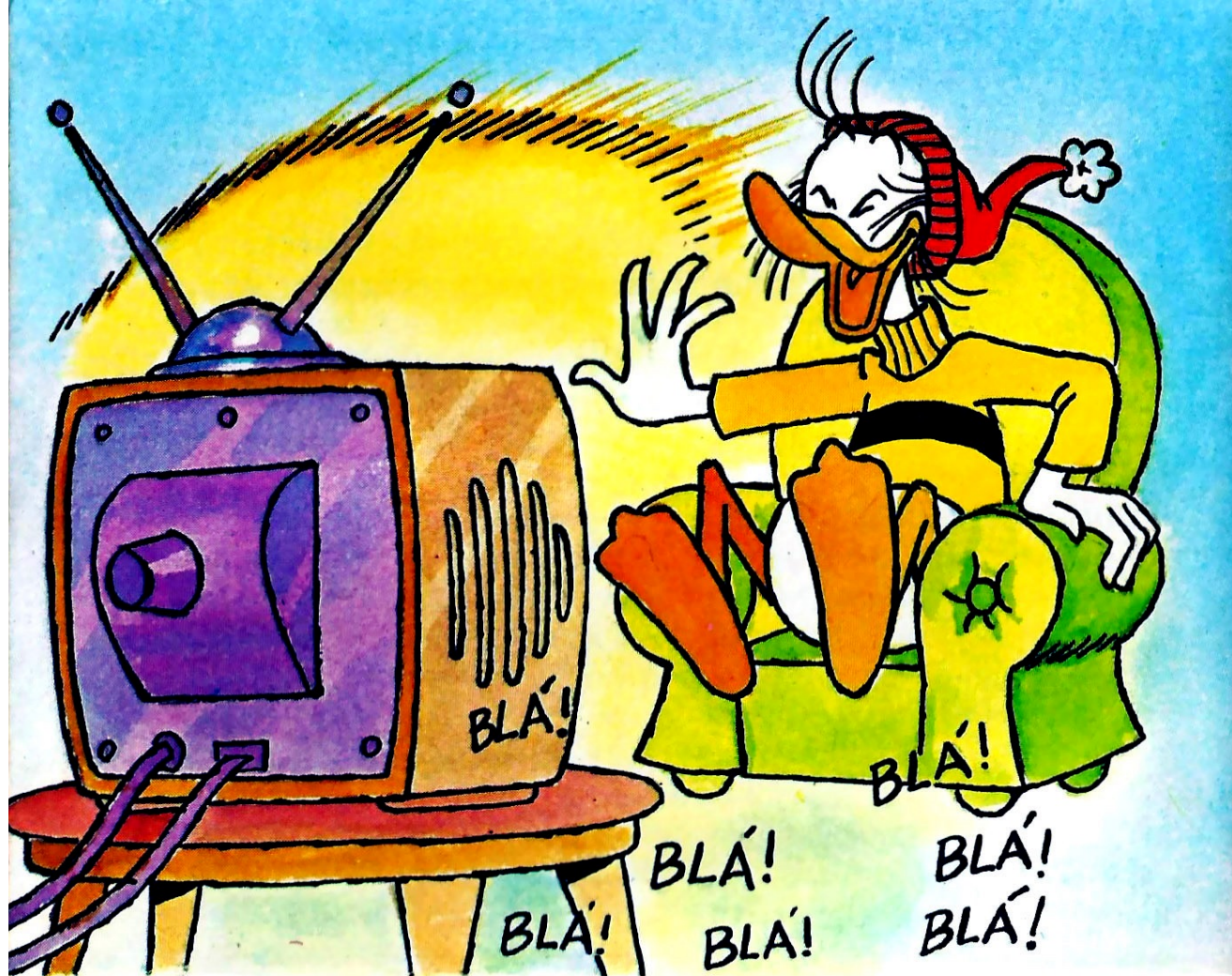
O locutor esportivo famoso é muito bem pago, porque se consegue agradar o telespectador, estará conquistando um público, que poderia estar assistindo qualquer outra emissora.

Apesar de muitas redes pagarem para conseguir uma transmissão exclusiva (só a rede que pagou pode transmitir o jogo em questão), é raro que uma delas consiga esse privilégio nos eventos esportivos mais importantes.

Na decisão de um campeonato, quase todas as emissoras de uma cidade (ou de todo o país) transmitem o mesmo jogo, e uma das razões de escolher o canal é o locutor.

Seu trabalho é bastante difícil, porque, além da rapidez de determinados jogos (basquete e futebol de salão, por exemplo), o locutor está, na





realidade, falando o óbvio, já que as imagens que ele vê são, em sua maioria, as mesmas que o telespectador vê em casa.

Claro que assistindo ao jogo numa cabine no estádio, o locutor pode ver as imagens através de um monitor (um aparelho de TV que reproduz as imagens que estão sendo transmitidas), e observar também o jogo no campo ou quadra.

O locutor pode ver outras imagens além das que o telespectador assiste. Mas essa diferença é pequena.

Por esse motivo, cada locutor tem um estilo diferente

de falar, tentando dar colorido à transmissão. Existem os que escolhem uma narrativa mais discreta, falando pouco e deixando o telespectador se concentrar na imagem. Outros falam mais, tentando imprimir uma rapidez e um ritmo que animem o público e o faça vibrar, mesmo que a partida esteja bem desanimada...

E, finalmente, há os locutores mais criativos, que inventam piadas ou comentários que, às vezes, têm pouco a ver com o jogo. Seria o mesmo que ter um amigo engraçado assistindo televisão em sua casa.

Existem diferentes estilos de locutor e também de público para cada um. Mas, o torcedor que fica em casa, assistindo ao jogo pela TV, prefere os locutores que torcem com ele ou até favorecem um ou outro time.

Quando as transmissões são feitas em rede nacional, existe uma tendência de espectadores paulistas preferirem locutores paulistas, enquanto os cariocas preferem

narradores cariocas. Evidentemente cada locutor vai torcer e vibrar mais com as jogadas do time de seu Estado.

O fato do torcedor ficar em casa assistindo ao jogo pela TV não o faz ficar mais frio do que os que foram torcer em campo. E é esse o segredo do locutor: além da informação que fornece, o mais importante de seu trabalho é a emoção que consegue transmitir.



TODO MUNDO ATRÁS DA BOLA

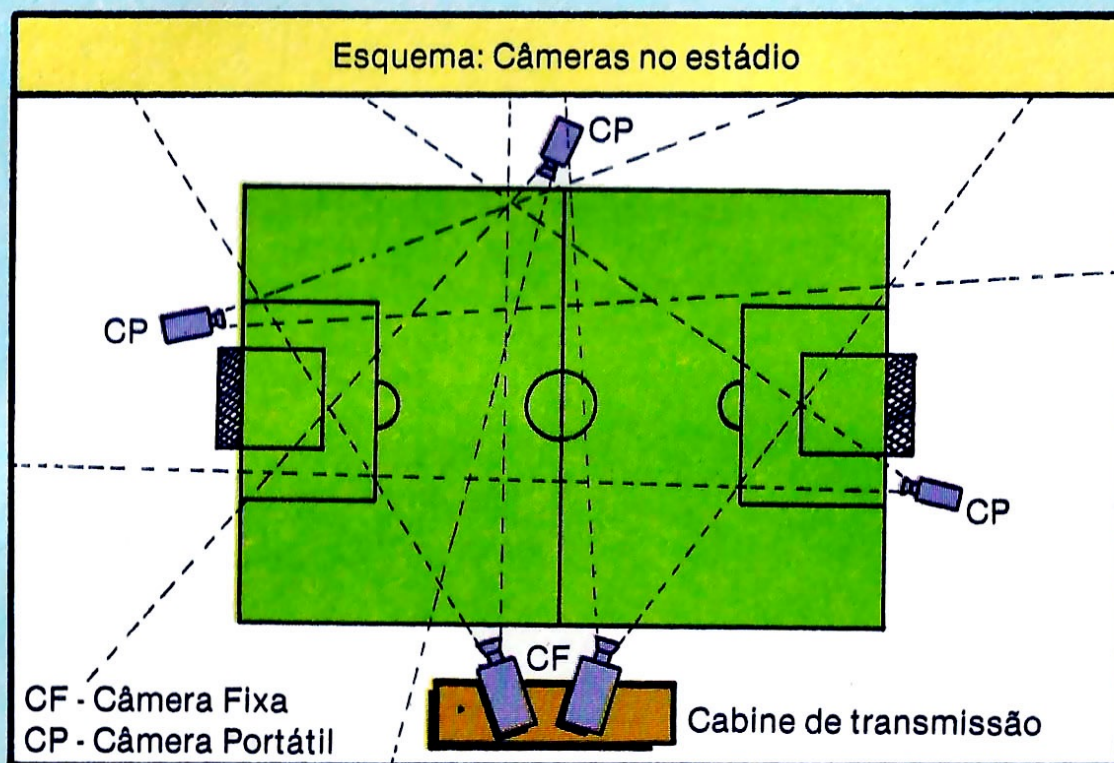
Além do locutor, é também a melhor imagem que faz o telespectador escolher um canal.

Quando diversos canais apresentam a mesma imagem, gerada por apenas uma emissora, é lógico que as pessoas vão procurar a transmissão mais limpa, sem chuveiros ou interferências.

É comum que jogos vindos do exterior passem em dife-

rentes canais no Brasil, mas o sinal de vídeo é um só, uma vez que há apenas um canal internacional de transmissão via satélite para nosso país.

Normalmente, os jogos de futebol nacionais são gravados por uma emissora, sua equipe técnica e seu caminho de gravações externas. Depois, essa imagem é vendida para os outros canais.



Sem dúvida, essa fórmula barateia o custo da transmissão, pois a despesa de uma equipe de trabalho acaba sendo dividida por quatro ou cinco emissoras.

Porém, se a disputa pela audiência aumenta, cada emissora tenta individualizar sua transmissão, gastando mais — e, também, apresentando melhor cobertura.

A transmissão de futebol pela TV brasileira segue o seguinte esquema:

Duas câmeras são colocadas na cabine de transmissão, em pontos altos do estádio, estabelecendo ângulos que variam de trinta a sessenta graus em relação ao gramado. Uma delas cobre todo o gramado e o estádio, enquanto que a outra fecha mais o plano, parecendo estar

mais perto do campo do que a outra. Esse efeito é conseguido pela lente *zoom*, que aproxima ou afasta a imagem, apesar das duas câmeras estarem colocadas lado a lado no mesmo local.

As duas câmeras seguem a bola o tempo todo. É regra básica que, pelo menos, uma câmera esteja sempre com a bola em quadro, de modo que, se a outra câmera estiver no ar cobrindo um detalhe (um jogador falando com outro, o goleiro dando instruções para a formação da barreira) e acontecer uma jogada importante, o diretor de TV pode cortar rapidamente de uma câmera para a outra, e transmitir o lance decisivo.

Nas transmissões mais sofisticadas, um número maior de câmeras pode ser utiliza-

do, apresentando mais detalhes do que apenas as duas câmeras colocadas paralelamente ao campo.

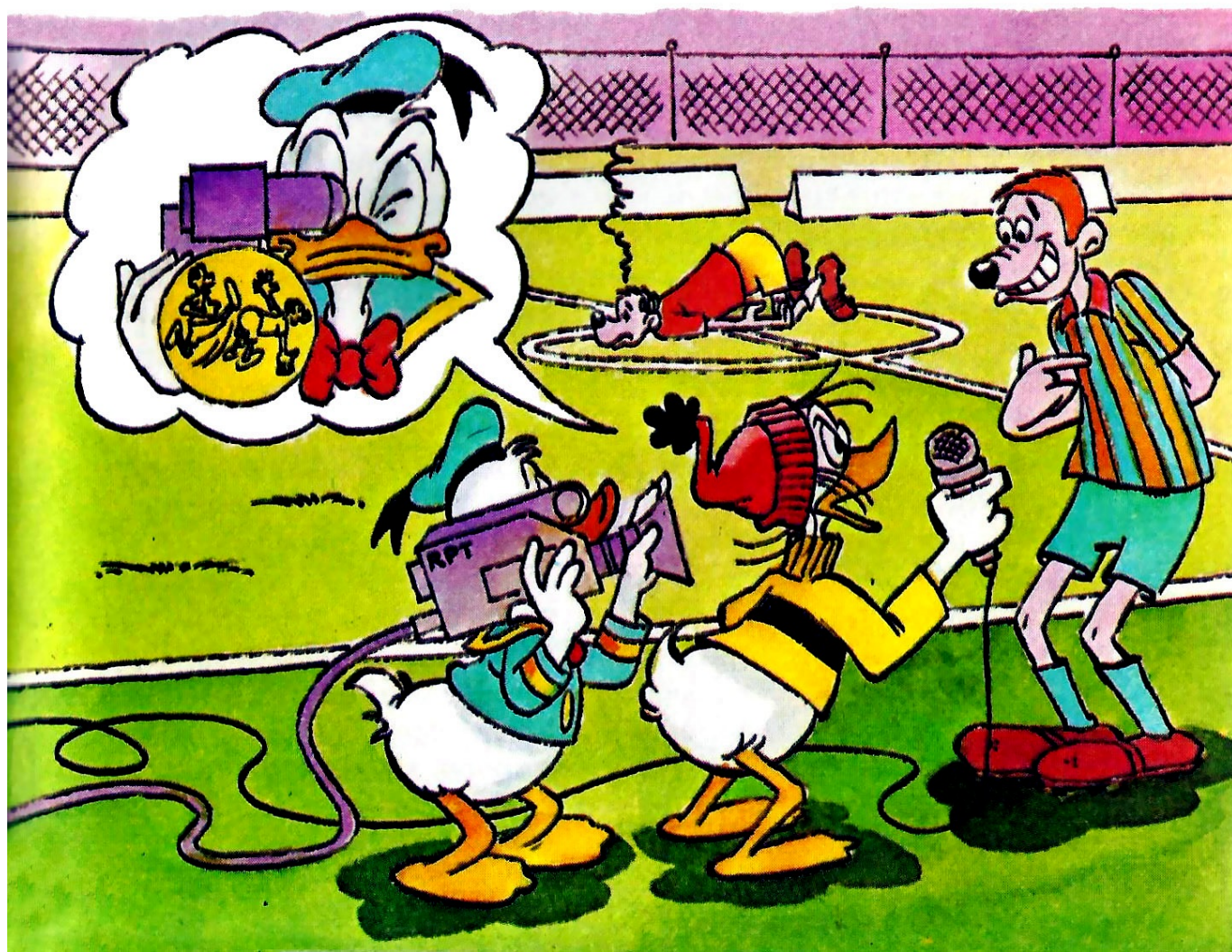
É comum a utilização de câmeras portáteis, pequenas e de fácil manejo, que são colocadas no ombro do operador de câmera.

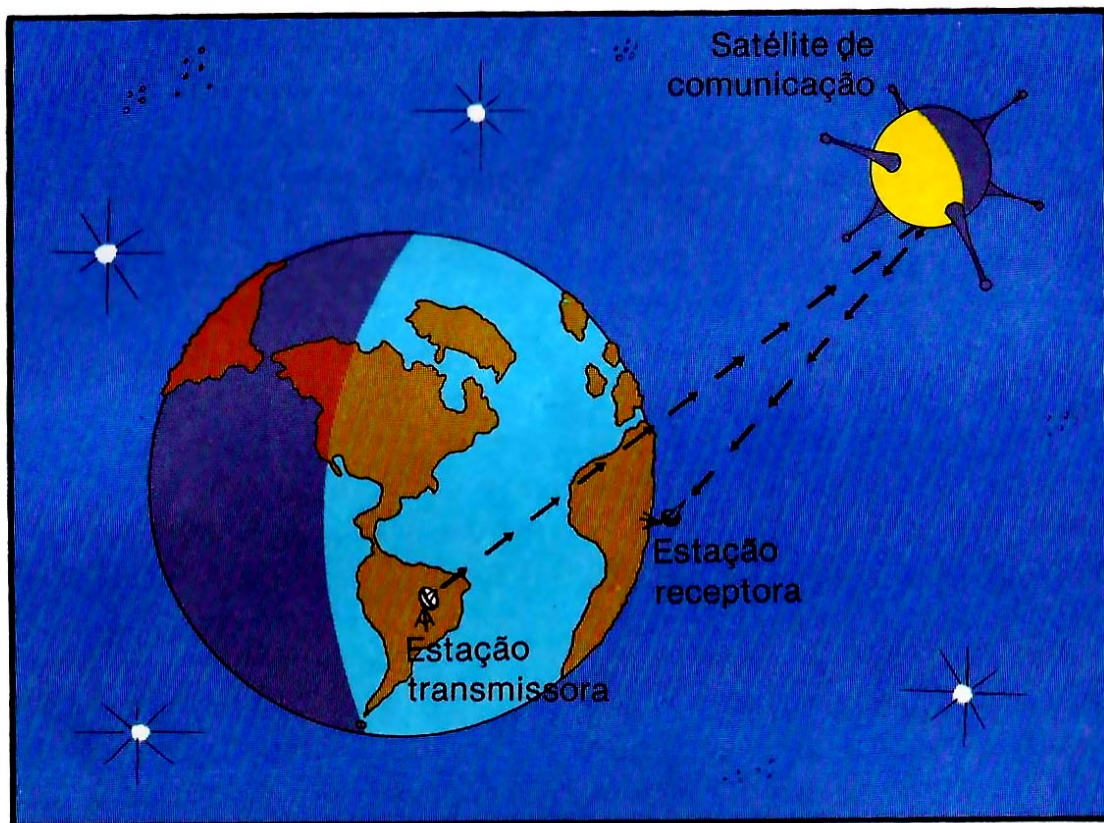
Elas podem ser colocadas também paralelas ao campo na altura do chão, ou atrás do gol, para dar mais detalhes da partida.

As câmeras portáteis são utilizadas inclusive para mostrar as imagens das entrevistas no final de jogo, que ficam muito chatas quando entram no ar apenas em áudio

(ou seja, só se ouve a entrevista, como se fosse no rádio), enquanto que a imagem das câmeras fixas nas cabines focalizam apenas o público saindo do estádio.

Se, por um lado, a presença das câmeras ao nível do chão apresenta detalhes que enriquecem a transmissão, às vezes, focaliza jogadores desprevenidos xingando o juiz (sem que ele veja, mas com todos os telespectadores como testemunha), reclamando, ou fazendo alguma falta bem violenta, que o mesmo jogador vai depois desmentir, com a maior cara de santo, na hora das entrevistas.





TV VIA SATÉLITE

Quantas vezes você já não ouviu alguém falando na TV: "E agora, mais uma transmissão via satélite diretamente dos Estados Unidos"?

Afinal, o que é a "via satélite"?

Como a transmissão das ondas eletromagnéticas de televisão não alcança grandes distâncias, até meados da década de 60 era muito difícil captar imagens vindas diretamente de outros países. Por isso, grandes reportagens feitas na Europa só eram vistas aqui dias depois, quando chegavam os video-tapes transportados por avião. Era, por exemplo, impossível

acompanhar a Copa do Mundo ao vivo pela TV.

O problema foi resolvido com a utilização dos satélites, aqueles aparelhos que são lançados ao espaço e ficam girando na órbita da Terra. Alguns são usados para espionagem, outros para serviços meteorológicos e outros ainda equipados com aparelhos de recepção e transmissão de rádio e TV.

Assim, se a imagem não pode atravessar diretamente o Oceano Atlântico, é transmitida para um satélite que a "rebate" para estações rastreadoras, instaladas em diversos locais na Terra.

FEITICOS & FEITICÉIROS



MERLIN E A FADA MORGANA

Magali, a sobrinha-bruxinha da Maga, é uma grande dor de cabeça para a tia, pois vive brincando com meninas e meninos bonzinhos. Assumindo um ar professoral, ela lia um dia para Huguinho, Zezinho e Luisinho um livro que contava a história do mago Merlin e da fada Morgana

— A figura de Merlin até hoje permanece envolta em mistério. Quase nada se sabe ao certo sobre a vida desse feiticeiro incrível. O fato é que Merlin é um dos personagens mais importantes da literatura do ciclo do rei Artur, este, filho do rei bretão Uther Pendragon. Artur tornou-se rei da Inglaterra e teve um reinado brilhante, graças à assistência de Merlin, aos seus sábios conselhos e poderes mágicos. Merlin profetizou também a criação da célebre Távola Redonda, com a qual Artur e seus bravos cavaleiros defenderam o império bretão.

Morgana, outra figura do tempo do rei Artur, era uma fada. Segundo a tradição celta, ela possuía o poder de confundir o inimigo com miragens fantásticas. Embora fosse uma fada, era irmã do rei Artur.

— Ora muito bem! — exclamou Huguinho. — Está certo que Artur era um grande rei e teve um reinado brilhante. Mas, com a assistência de uma mago como Merlin e de uma fada com sua varinha mágica, até eu!



O CAIPORA E O BOITATÁ

O **caipora** é uma figura da mitologia tupi-guarani. Ele é às vezes apresentado como um homenzarrão todo coberto de pêlos negros e que se locomove montado num enorme porco-do-mato. Como ninguém ainda conseguiu ver ou fotografar o legítimo caipora, seu aspecto difere em certas regiões do interior do Brasil: ele vira um pequeno índio que fuma cachimbo.

Os indígenas acreditavam que o caipora temia a claridade e protegiam-se dele andando com tições acesos durante a noite.

A grande qualidade do caipora é ser amigo e prote-

tor dos bichos do mato. Ele não gosta de gente que persegue animais e aves selvagens e fica tiririca ao ver um cão de caça.

Outro mito do nosso folclore é o **boitatá**, cujo nome vem de **mboi** = cobra, e **ta-tá** = fogo. Segundo Couto de Magalhães, grande estudioso dos costumes e tradições do nosso povo, o boitatá é um ser sobrenatural que protege os campos contra aqueles que o incendiam. É representado como uma serpente de fogo que vive nas águas. Pode transformar-se também numa torra em brasa chamada **méuan**, que queima a pessoa que põe fogo nas matas.



CIDADES SUBMERSAS

Quase todo mundo já leu algo sobre a Atlântida, a lendária cidade que teria sido tragada pelas águas do oceano. O que poucos sabem é que há histórias fantásticas de cidades submersas aqui mesmo no Brasil. Corre, na voz do povo, que essas cidades foram castigadas por serem orgulhosas, e que, às vezes, se ouvem cantos, gritos, clarins, rumores de festas e as vozes dos seus habitantes encantados.

O grande poeta brasileiro Olavo Bilac contava o seguinte: "A mais bela lenda de cidade encantada é amazônica. Na foz do rio Gurupi, a 9 milhas da cidade de Viçeu, no Pará, existe um grande rochedo, com profunda gruta. É crença entre os povos que ali, sobre o rochedo, houve uma cidade, que foi por uma inundação arrastada para o fundo do rio: nas noites claras de luar ouve-se distintamente, lá embaixo, um rumor de vozes humanas e repiques de si-



tástica, submersa: Sapucaia-Oroca, que antes era habitada pelos índios muras. Segundo a lenda, eles ainda podem ser vistos, através das águas, dançando.

Mário de Andrade, outro notável escritor e estudioso do nosso folclore, conta outra crendice sobre cidades submersas. Diz ele que em Minas Gerais, na lagoa Santa, há uma catedral em seu leito. Na noite de Natal podem ser ouvidos seus carrilhões tocando e seus padres cantando.

A cidade teria sido "afogada" por Nosso Senhor, embora seus habitantes continuem vivendo ali... não é incrível? Mas são todas credices do nosso povo e foram recolhidas por Luís da Câmara Cascudo, grande estudioso do nosso folclore.

nos. No sul, encontrei esta mesma lenda, ouvida em Santos, de pescadores de São Vicente".

Outro escritor, Osvaldo Orico, fala de outra lenda, incrivelmente parecida: no Maranhão, no lago Uaçú, próximo ao rio Pindaré, existe outra cidade no fundo das águas, da qual se escutam vozes e bimbalar de sinos.

Conta-se que no Pará há outra cidade submersa, Maiandéua, no rio do mesmo nome, onde se ouve o canto dos galos e rufar de tambores. No fundo do rio Madeira, no Amazonas, encontra-se outra cidade fan-

UMA HISTÓRIA CHEIA DE GATOS

O gato doméstico foi o primeiro animal de estimação adotado pela espécie humana. A história de sua primeira associação com o homem ainda pode ser encontrada nos monu-

mentos do Egito antigo, contada em hieróglifos, forma egípcia de escrever com figuras e símbolos. No Egito dos faraós, o gato era tido e adorado como uma divindade. Quando morria um bichano, dedicavam-lhe cerimônias fúnebres dignas de um rei. Como divindade, o gato era o "enunciador de grandes pa-

lavras". Atentar contra a vida de um gato era um crime grave punido com a pena de morte. Havia até uma cidade inteira — Bubastis — dedicada à veneração desse animal, onde se realizava, todo ano, o **festival do gato**. De todas as direções acorriam peregrinos para o festival, onde amuletos e objetos com figuras de gatos eram vendidos em quantidade.

Também na antiga Índia o gato era sagrado e associado com poderes sobrenaturais. A literatura sânscrita

refere-se frequentemente ao gato e à sua influência no homem.

Na Europa medieval, o gato caiu em desgraça. Ele, que por séculos fora adorado como uma divindade, não só deixou de ser considerado sagrado, como passou a ser perseguido como

tendo parte com maus espíritos. Para isso concorria o seu comportamento independente, reservado e misterioso. Muitos gatos — especialmente os pretos, associados com magias noturnas — foram perseguidos como portadores do mal ou sacrificados como demônios, acu-

pronunciar palavras em inglês. Também consta que o rei Henrique III da Inglaterra temia tanto o gato que costumava desmaiar à vista de um.

Até hoje esse temor do sobrenatural em forma de gato perdura na crença popular. Nos contos e fábulas há muitos gatos misteriosos, como o Gato Risonho de *Alice no País das Maravilhas*. Madame Min, como uma bruxa que se preza, também tem o seu gato de estimação, o Mefistófeles. E muita gente ainda interpreta como mau agouro o fato de um gato preto cruzar seu caminho.

sados de desgraças e calamidades com as quais nada tinham a ver, como se eles fossem os culpados de todos os males do mundo. Caçadores de bruxas caçavam também gatos. Acreditavam que os gatos podiam falar a linguagem de suas donas. O gato de estimação da feiticeira inglesa Moll White (século XVIII) tinha fama de



A BELA CAÇADORA

Bela, suave, graciosa, quem visse aquela donzela de andar ágil sair à noite pelas florestas do Olimpo, acompanhada por várias ninfas, não diria que ela estava ocupada em caçar.

Caçar com suas flechas

certeiras era a grande paixão de Diana (Ártemis entre os gregos), deusa da caça e da luz. Filha de Júpiter, ela era também a imagem da Lua, assim como o era do Sol o seu irmão Apolo. Rainha das montanhas e das florestas, Diana percorria durante a noite os planaltos da Arcádia. Quando chegava o dia, desarmava o arco e dirigia-se para a casa do irmão Apolo, onde, com as Musas e as Cáritas, formava um coro divino.



MARTE NÃO ERA DE PAZ

Marte (ou Ares), o deus da guerra, por causa de seus hábitos belicosos, não era muito simpático aos gregos. Mesmo os deuses não gostavam de Marte. Júpiter dizia que Marte era a mais odiosa divindade do Olimpo, por causa de seu caráter nada pacífico.

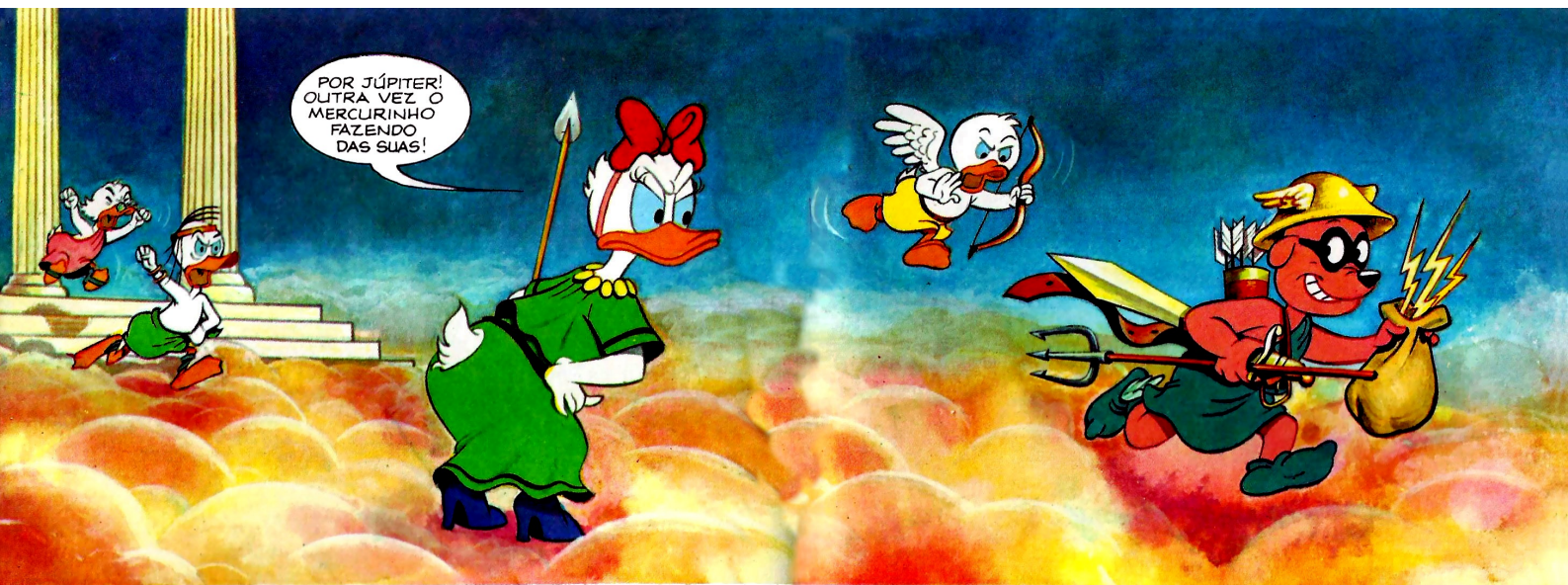
Já para os romanos, sem-

pre loucos por uma boa briguinha, esse deus ocupava um lugar importante entre as divindades olímpicas.

Os amigos de Marte também não eram muito recomendáveis: Ênio, a destruidora de cidades; Éris, a Discórdia; Deimos, o Terror; Fobus, o Pavor; e Keres, os gênios da morte.

SORTE & SUPERSTIÇÃO





OS DEUSES DA SORTE

Na mitologia greco-romana o deus mais diretamente ligado à sorte era o Destino. Acreditavam os antigos que ele era uma divindade cega, inexorável, nascida da Noite e do Caos. Todos os demais deuses, por mais poderosos que fossem, estavam sob o domínio do Destino. Nenhum deles podia fugir à sua lei. Nem mesmo Júpiter (ou Zeus), o mais poderoso dos deuses.

Outra divindade muito ligada à sorte era Juno (Hera, em grego), pois sua missão era distribuir os impérios e

as riquezas entre os homens. Os casamentos estavam também sob sua influência.

A filha mais poderosa de Júpiter era Minerva (ou Atena), deusa da sabedoria, das ciências e das artes. Ela podia conceder o dom da profecia, prolongar a vida dos mortais e dar felicidade após a morte. Por isso muitas cidades do mundo antigo buscavam a proteção de Minerva, mas a sua favorita era a própria Atenas.

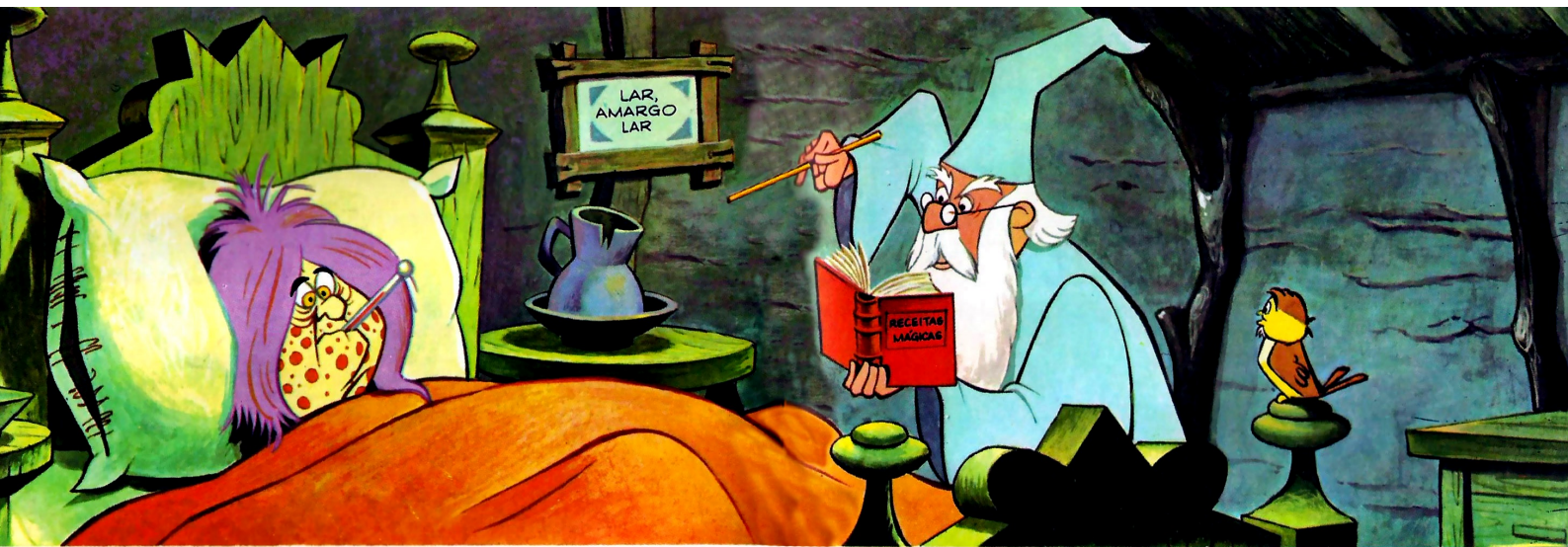
Mercúrio (ou Hermes) era o deus que dava sorte aos

mensageiros, comerciantes e... aos ladrões. É que Mercúrio era o leva-e-traz dos deuses do Olimpo, especialmente de seu pai, Júpiter. Acontece que Mercúrio era meio mau-caráter. Ainda criança, inventou de furtar o tridente de Netuno, o deus do mar; mais tarde, escamoteou as flechas de Apolo, a espada de Marte e o cinto de Vênus... um verdadeiro Metralha!

Havia ainda as Parcas, filhas da Necessidade e do Destino. Eram três: Cloto, Laquésis e Átropos. Elas fiavam a teia do destino dos homens: Cloto pegava na

roca, Laquésis girava o fuso e Átropos cortava o fio com uma tesoura.

Outra divindade que decidia a sorte dos homens era a Fortuna, que distribuía os bens e os males conforme lhe agradava. Higéia, filha de Esculápio, deus da Medicina, era a divindade que velava pela saúde dos mortais. Eram objeto de seus cuidados não só os homens, mas também os animais. Outra deusa que distribuía a sorte era Vitória, que teve muitos templos na Grécia e em Roma e era representada com asas, uma coroa de louros na mão e uma palma na outra.



CURAS PELA SUPERSTIÇÃO

Se vocês pensam que é só nas histórias da Maga Patalójika que aparecem poções mágicas, enganam-se. Na Idade Média, especialmente, a **saúde** era muito ligada a superstição, e a medicina tinha muito de feitiçaria. Muitas dessas práticas ficaram.

Em certas regiões acredita-se que o orvalho da noite de São João tem um poder miraculoso. Na Sicília, é considerado ótimo bálsamo para feridas.

Outros “remédios” que fariam inveja à Maga Pataló-

jika: em Veneza (Itália) muitos curam queimaduras dum jeito gozado. Amarram o tronco de uma árvore, dizendo três vezes, sem tomar fôlego: “Aí te ponho e aí te deixo”. Em outras regiões cura-se a dor de cabeça de um jeito mais gozado ainda: esfrega-se um fio na cabeça do paciente. Depois, ele é atado a uma árvore (o fio, não o paciente...). Aí, o primeiro pássaro que pousar na árvore levará a dor de cabeça embora...

Os antigos egípcios usavam um sistema curioso. Os

enfermos passavam uma noite no templo do deus Serapis que, durante o sono, “receitava” o remédio salvador. (Tio Patinhas acha essa idéia genial, pois dispensa o pagamento da consulta...)

No Brasil temos vários remédios populares de origem portuguesa, como a **água-panada**, por exemplo. É uma infusão feita com pão bem seco e água para curar males intestinais. Outro, para curar azia: dizer três vezes “Azia, Ave Maria”. E a oração: “Santa Iria / tem três filhas; / uma fia, outra cose / e outra cura / o mal da azia”.

O folclorista Câmara Cascudo cita também a planta **alecrim** como remédio po-

pular para curar feridas. Também chamado alecrim de casa, alecrim de cheiro, alecrim das hortas, rosmarim, é usado para banhos, chá para rouquidão, tosse, sufocação. É de uso popular na Espanha, Portugal e nos países hispano-americanos.

Para tirar cisco do olho, há dois recursos. Um é esfregar a pálpebra e dizer três vezes: “Vai-te, argueiro (cisco), pro olho do companheiro” (remédio antipático, não?). O segundo é mais simpático e científico: coloca-se uma semente de alfavaca na pálpebra, que então é esfregada. A semente de alfavaca liga-se ao cisco, que é retirado facilmente.



UM SOLDADO DE SORTE

Em 1798, quando Napoleão se encontrava com suas tropas no Egito, um de seus soldados, Bouchard, caminhava perto da desembocadura do rio Nilo. De repente, uma pedra esquisita chamou-lhe a atenção. Era uma laje preta, cheia de riscos estranhos, gravuras de animais e outras figuras. O que esse soldado não sabia, entretanto, é que esse acaso proporcionaria uma descoberta de grande valor histórico. A **pedra de Rosetta**, como passou a ser conhecida (por causa da localidade on-

de foi encontrada), data de 196 a.C. e é considerada o maior achado arqueológico de todos os tempos. Suas inscrições em hieróglifos (escrita do antigo povo egípcio) foram decifradas pelo sábio francês Jean-François Champollion, que levou vinte anos nesse trabalho. Foi muito difícil estabelecer os elementos dessa escrita. Mas, logo que o sábio o conseguiu, uma considerável parte da história da civilização humana, que se achava perdida na noite dos tempos, pôde ser desvendada.

O IMPORTANTE É COMPETIR





Londres, 1948

XIV Jogos Olímpicos

Os Jogos Olímpicos sofreram uma interrupção de doze anos, por causa da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), que provocara milhões de mortes e destruíra inúmeras cidades.

Durante todo esse tempo, o esporte parou. Os atletas não podiam treinar e os estádios, em vez de campeões e torcedores, abrigavam soldados feridos nas batalhas.

Mas, em 1948, o mundo começava a se recuperar desse pesadelo. E, com a vida voltando ao normal, as Olimpíadas também retornaram ao calendário esportivo. Por isso, os XIV Jogos Olímpicos (lembre-se de que a numeração não se alte-

ra), foram realizados com alguma improvisação, em Londres, a capital inglesa.

Diante de tantas e tantas dificuldades, os resultados não poderiam ser tão bons. De fato, não foram. Mas, pelo menos, os ingleses conseguiram demonstrar que o esporte resiste até mesmo às guerras.

E houve uma surpresa: a atuação de Fanny Blankers-Koen, uma holandesa que se tornou a primeira mulher a ganhar quatro medalhas de ouro numa Olimpíada. Fanny era casada, tinha dois filhos e estava com 30 anos. Agora, você vai saber como ela alcançou essa façanha.

A mamãe maravilhosa

Com 30 anos, casada e mãe de dois filhos, a holandesa Fanny Blankers-Koen poderia ser somente uma ótima dona-de-casa ou uma dedicada professora. Menos uma atleta olímpica.

Era isso o que todos pensavam em Londres quando souberam que ela se inscrevera nos Jogos Olímpicos de 1948.

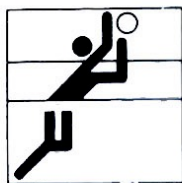
Porém, ela vinha sonhando com esse grande momento desde 1937, quando começou a treinar seriamente e transformou-se na melhor corredora de seu país. Só não contava com a Segunda Guerra Mundial, que provocou uma inter-

rupção das Olimpíadas.

Agora, tanto tempo depois, ela estava muda-da, mais velha e com uma família para cuidar. Sua força de vontade, porém, superava tudo isso — e permitiu que fosse a primeira mulher a ganhar quatro medalhas de ouro. Foi a primeira nos 80 metros com barreiras, em 200 e 800 metros rasos e no revezamento de 4 x 100.

Fanny, além das quatro medalhas, ganhou um apelido em Londres: “mamãe maravilhosa”. E, com ele, voltou para casa, onde ficou cuidando dos filhos por muitos e muitos anos.





ESPORTES OLÍMPICOS **vôlei**



O vôlei é um irmão mais jovem do basquete. Como você se lembra, o basquete foi criado em 1891 pelo professor James Naismith, da Associação Cristã de Moços, nos Estados Unidos.

Mas o vôlei, como o conhecemos, só nasceria quatro anos depois, cabendo a outro professor da ACM, William Morgan, a paternidade do novo esporte.

Em pouco tempo, aproveitando a crescente popularidade do basquete — pois utiliza a mesma quadra que é dividida por uma rede de 9,50 m de extensão por 1 m de largura, colocada a 2,43 m

do chão —, o vôlei foi sendo difundido por todo o país.

Hoje em dia, o vôlei é jogado por cerca de 70 milhões de pessoas em mais de 100 países. Apesar disso, seus aficionados tiveram grandes dificuldades para colocá-lo nos Jogos Olímpicos, o que só veio a acontecer em Tóquio, em 1964.

O objetivo do jogo é fazer a bola, que pesa entre 270 a 300 gramas e tem um diâmetro de 65 centímetros, cair no campo do adversário ou impedir que os oponentes a alcancem. Para isso, usam apenas as mãos.

Aqui estão as regras:

- Só marca ponto o time que tem o saque. Ele o conquistará se o adversário não devolver a bola corretamente.

- Se o time que tem o saque cometer uma falta ou derrubar a bola, o adversário não ganhará o ponto. Mas ficará com o saque e, então, a situação se inverterá.

- Cada partida é disputada em cinco *sets*, de 15 pontos cada um. Para ganhar um *set* é preciso uma vantagem de 2 pontos. Assim, se ficar empatado 14 x 14, irá a 16. O jogo termina com a conquista de 3 *sets*. Não há empates.

- Sempre que um time recupera o direito do sa-

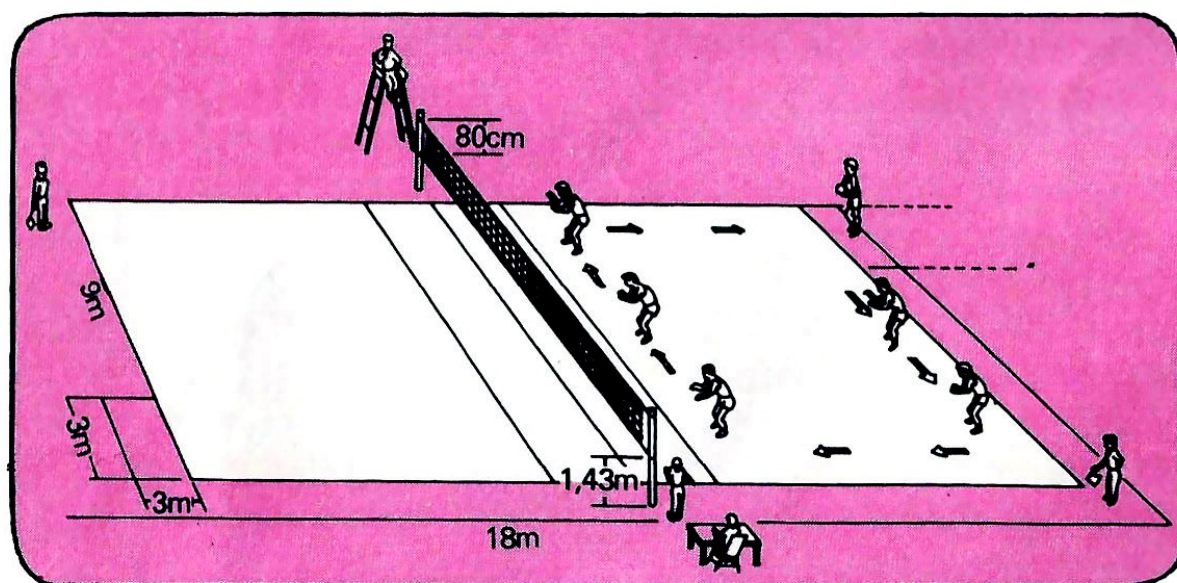
que há um rodízio entre seus jogadores, que trocam de posição, movimentando-se na direção dos ponteiros de relógio.

- Um jogador não pode tocar duas vezes seguidas na bola. Já os jogadores do mesmo time são obrigados a devolvê-la com um máximo de três toques.

- É proibido tocar na rede.

- Os times atuam com 6 jogadores cada um e mais 6 reservas.

- Em cada *set*, os técnicos podem pedir dois “tempos” de 30 segundos para transmitir instruções aos seus jogadores. Mas é preciso que a bola não esteja em jogo.





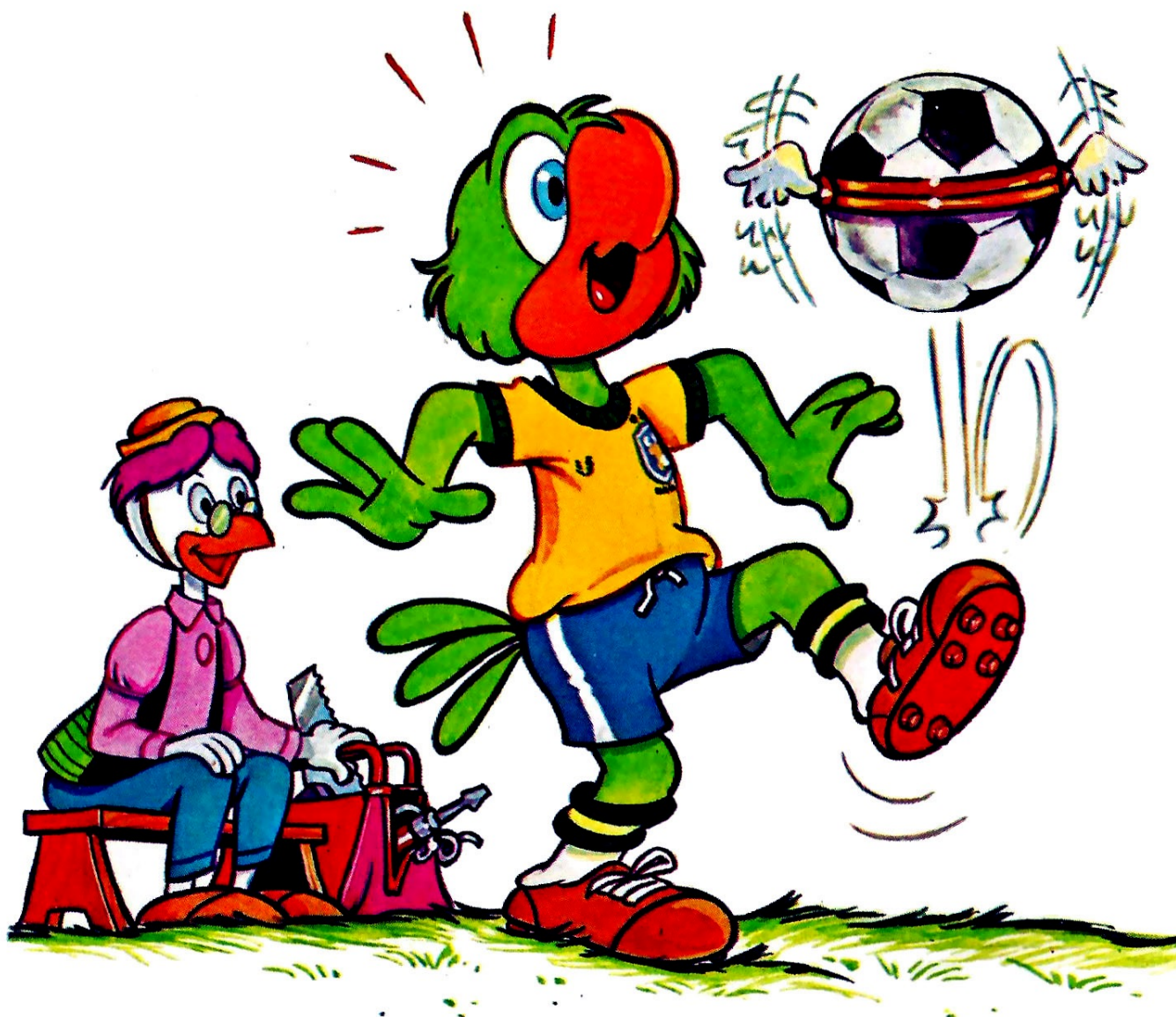
JORNADA NAS ESTRELAS

Hoje o vôlei é o segundo esporte mais popular do Brasil, só perdendo para o futebol. Mas, até chegar a esta invejável posição, resultado de um inteligente e também paciente trabalho de moderna organização, o vôlei brasileiro teve de percorrer um longo e difícil caminho. Só conseguimos entrar nas olimpíadas em 1968, em Tóquio. Nossos rapazes conquistaram o 9.º lugar. Em 72, em Munique, ficamos em 8.º. Em 76, em Montreal, subimos para o 7.º. Já em 80, em Moscou, pulamos para o 5.º lugar. Nessa olimpíada, a seleção

feminina já entrou e ficou em 7.º. Em 84, finalmente, em Los Angeles, no masculino ganhamos a medalha de prata. Em 82, no Campeonato Mundial, em Buenos Aires, os rapazes foram vice-campeões, perdendo para a União Soviética na final.

Atualmente, nossos ginásios ficam superlotados para vibrar com William, Bernard, Montanaro, Amaury, Badalhoca, Izabel, Vera Mossa... Bernard inventou o saque "Jornada nas Estrelas", levantando a bola à altura do forro do ginásio. William inventou o saque "Viaagem ao Fundo do Mar"...

BOLA NA REDE!



OS MAIORES ATACANTES DO FUTEBOL BRASILEIRO



Por exemplo: Rivelino, Paulo César, Edu, Tostão, Jairzinho, Coutinho, Pepe, Garrincha...

Num passado mais distante, destacaram-se atacantes como Friedenreich, Leônidas da Silva, Ademir da Guia, Heleno de Freitas, Tesourinha e muitos outros.

Ah, claro! A gente quase esquece que o maior de todos era atacante: Pelé.

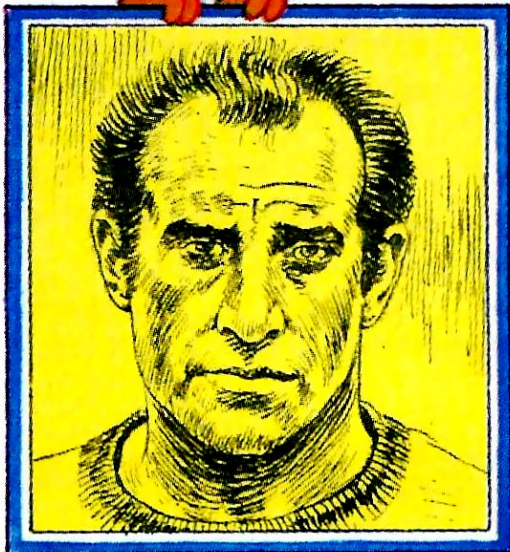
Zico, Sócrates, Casagrande, Renato, Careca, Reinaldo, Tato, Müller... como você pode ver, atacante bom é o que não falta no futebol brasileiro!

Mas não pense que esse é um fenômeno novo. Foi sempre assim. Em certas épocas, nossos clubes sofreram com a ausência de grandes goleiros e de jogadores de defesa. Mas atacantes de qualidade sempre houve, e de sobra.

Se você fizer uma pesquisa entre torcedores mais velhos, descobrirá que, como atualmente, seus ídolos estavam na "linha", isto é, no ataque.



GÉRSON



Gerson foi um dos jogadores favoritos do Zé Carioca. Sabem por quê? Porque o apelido dele é "Papagaio". É que o Gerson sempre falou o que pensa; tanto assim que foi ser comentarista de futebol. Gerson de Oliveira Nunes nasceu em 1941, em Niterói. Começando no Flamengo, foi aos Jogos Olímpicos de 1960, defendeu a Seleção Brasileira na Copa de 1966, na Inglaterra, e na de 1970, no México, quando foi um dos baluartes do time, com sua habilidade excepcional e sua capacidade de liderança. Foi bicampeão carioca pelo Botafogo em 1967-68 e bicampeão paulista pelo São Paulo em 1970-71, transferindo-se depois para o Fluminense.

MANÉ GARRINCHA

Em 1953, apareceu no Botafogo do Rio um rapaz de pernas tortas, tímido e meio desligado. No início ninguém acreditou que ele fosse bom de bola. Seu nome era Mané Garrincha, ou melhor, Manuel Francisco dos Santos.

Nascido em Pau Grande, Estado do Rio, em 1933, Garrincha começou no futebol em sua cidade. Em 1957 já estava na Seleção Brasileira. Em 1958 seu pique fenomenal e seu famoso drible pela direita desorientaram os europeus e Garrincha tornava-se campeão mundial. Em 1962, no Chile, o Brasil ficou sem Pelé, contundido. Mas tinha Garrincha e tornou-se bicampeão mundial.

O futebol de Garrincha encantava as multidões, que o apelidaram de "Alegria do Povo". Garrincha morreu em 1982.





O MALOGRO DE 1954 NA SUÍÇA

A Copa do Mundo de 1954 foi outra decepção para o Brasil. Marcou o fim da geração de craques da Copa anterior e a inexperience dos novatos. Nas quartas de final, realizadas na Suíça, o Brasil foi eliminado pela Hungria por 4 a 2. Foi uma partida tão tumultuada

que provocou vários incidentes. Disseram até que os nossos atletas estavam despreparados, jogando com chuteiras inadequadas para o gramado escorregadio. De qualquer forma, a Hungria, que era a favorita, também acabou perdendo a Copa.

ZEZÉ MOREIRA



Alfredo Moreira Júnior, mais conhecido como Zezé Moreira, nasceu em Miracema, Estado do Rio, em 1908. Como todo técnico, começou jogando futebol. Diplomando-se pela Escola Nacional de Educação Física em 1943, deixou de ser jogador para ser auxiliar técnico do Botafogo carioca, até se tornar técnico do time principal em 1948. Treinou depois o Fluminense, onde implantou a chamada **marcação por zona**

com sucesso. Foi técnico da Seleção Brasileira de 1952 a 1956, dirigindo-a em dezesseis partidas, perdendo apenas a mais importante delas: contra a Hungria, na Copa de 1954. Mas o nome de Zezé Moreira continuou respeitado como o de um dos mais valorosos técnicos do nosso futebol.



SUA EXCELÊNCIA, O CAPITÃO

Na véspera da estréia de seu time no campeonato, Zé Carioca reuniu a turma toda e solenemente anunciou:

— Pessoal, precisamos escolher nosso capitão.

— Capitão? — perguntou Nestor. — Isso aqui por acaso virou quartel?

— Bolas, Nestor! — reagiu Zé Carioca. — Você não sabe que todo time precisa ter um capitão?

Como Nestor não sabia, Zé Carioca achou que era hora de começar mais uma de suas famosas aulas.

E foi logo esclarecendo que as regras de futebol não fazem referência ao capitão. Apesar disso, ele existe em qualquer equipe profissional do mundo inteiro. Cabe-lhe a missão de liderar e orientar os companheiros dentro de campo. Ele inclusive representa o seu time junto ao árbitro na hora de escolher o lado do campo no início de uma partida.

O capitão, muitas vezes, é um segundo técnico dentro do gramado. Tem, inclusive, poderes para mudar o esquema de jogo mesmo sem consultar os treinadores.

Na hora de uma confusão ou de um lance duvidoso, é ele quem deve apresentar as reclamações ao juiz.

Como norma, a fim de distinguir-se dos demais jogadores, o capitão costuma usar em seu uniforme uma faixa no seu braço esquerdo. Nos torneios em disputa de um troféu, quem o recebe é geralmente o capitão do clube vencedor.

Para um capitão, a suprema honra é segurar a Copa do Mundo em suas mãos e ostentá-la para a torcida. Três brasileiros, todos zagueiros, já tiveram essa alegria: Beline, em 1958; Mauro, em 1962; e Carlos Alberto Torres, em 1970. Aguardemos a próxima conquista, para saber quem vai levantar a taça.



AS GUERRAS DO FUTEBOL

As torcidas de futebol usam seus gritos de guerra e bandeiras, não só para incentivar seus clubes, mas também para mexer com a torcida contrária. O torcedor do Fluminense, por exemplo, foi apelidado por seus rivais de "pó-de-arroz". Mas, em vez de se chatear com a acusação maldosa, a torcida fluminense tomou a coisa ao pé da letra e, hoje, no Fla-Flu e outros grandes jogos do tricolor carioca, sua torcida enche os ares do Maracanã e a paciência dos outros torcedores com verdadeiras nuvens de talco.

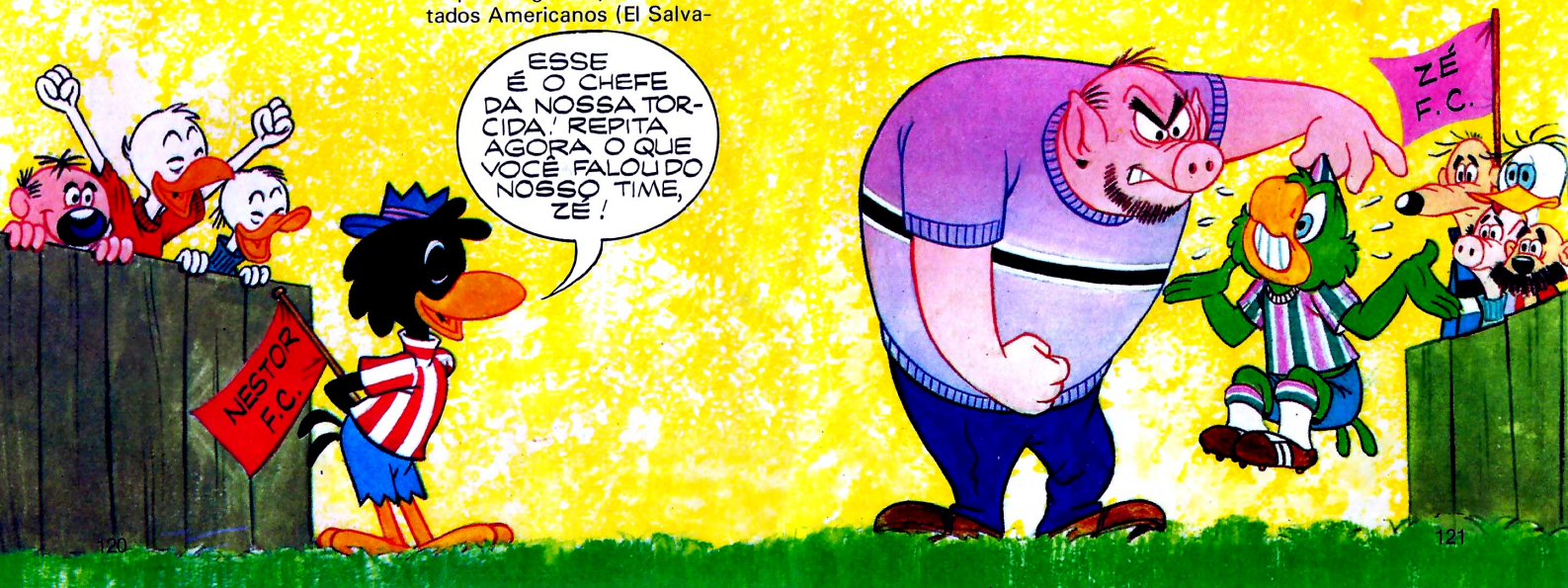
Mas, nem todas as torcidas reagem assim. Na final da Copa Europa de clubes de 1985, disputada em Bruxelas (capital da Bélgica), entre o Juventus da Itália e o Liverpool da Inglaterra, houve uma briga entre os torcedores no estádio: morreram 38 pessoas e 450 ficaram feridas.

E, às vezes, há até guerras entre países. Foi o que aconteceu em julho de 1969, quando as tropas de El Salvador invadiram Honduras. Todos pensaram que fosse por causa da antiga questão territorial, já resolvida pela Organização dos Estados Americanos (El Salva-

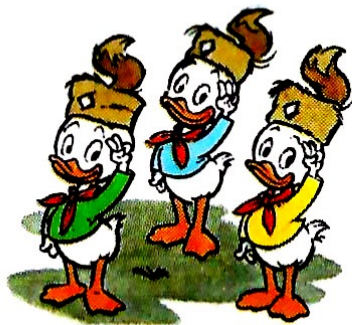
dor tem o dobro da população de Honduras e somente um terço do seu território). Mas não era nada disso: a razão daquele começo de guerra estava ligada à paixão do futebol. Um mês antes, as seleções dos dois países disputaram uma partida em Honduras com vistas à classificação para a Copa do Mundo. A equipe local venceu por 1 a 0.

De volta a El Salvador, seus jogadores relataram que, após a partida, foram cruelmente maltratados pela torcida hondurenha, no hotel em que se achavam hospedados. Por isso, uma semana depois, na revanche

disputada em San Salvador (capital de El Salvador), os salvadorenhos venceram na bola por 3 a 0 e ainda foram à forra no pau, isto é, na pancadaria, e a coisa acabou numa guerra de verdade. E as consequências dessa rivalidade foram graves. Muitos salvadorenhos que moravam em Honduras foram perseguidos pelo povo e tiveram seus bens confiscados pelo governo. Daí surgiram choques armados e até bombardeios aéreos, que passaram às primeiras páginas dos jornais de todo o mundo como a "Guerra do Futebol". Isso é que é paixão futebolística, não é mesmo?



ESCOTEIROS EM AÇÃO



Bronzear... sem torrar	8
Não puxe a cauda do gato.....	9
A lei do escoteiro.....	10
Diga-me como dorme	12
Argolas para os tornozelos.....	14
O que comem os animais	14
O menu do zoológico.....	16
Os bonecos brigões	18
A hora emocionante do boletim escolar	20

VIVA A NATUREZA!



Plantas que protegem os jardins	22
O jogo do P.S.V.	24
Remédios indígenas	25
Jatobá	26
Eucalipto	27
Jacarandá-paulista	28

A HORA DO LANCHE



O jantar russo do Pateta	30
Stroganoff	31
A história da maçã e do limão.....	32
Refresco de maçã.....	33
Espuma de limão	33
Refresco de mel.....	33
A pescaria do Donald	34

MAGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



A caça ao rei	36
Subtração fora de série.....	36
Uma brincadeira com pedras preciosas	38
A cartomancia: seu futuro nas cartas	40
Adivinhação da carta	42

INVENTOS & INVENTORES



“Pardais” de verdade — Irmãos Lumière	44
O cinema	45
O desenho animado	48
Filmografia Disney	50
O automóvel entra em cena no Brasil....	51
A história das estradas	53

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



“Jahu”: um vôo para a História	58
Viagens audaciosas	60
Corridas da Antiguidade	61
Bandidos: os aventureiros do mal.....	62
O que é o álibi	64
Espiões da vida real — Gordon Lonsdale	65
Espiões da vida real — Richard Sorge ..	66

O DINHEIRO DA MESADA



Com seguro é mais seguro	68
Herança e testamento	70
O pão-duro, esse conhecido	72
Câmara de compensação.....	74
Extração de ouro	75
Serra Pelada.....	77
O que é o ouro branco	78
Há ouro nos outros planetas?.....	78
Mandamentos do Tio Patinhas	80

FIQUE LIGADO!



A redação jornalística	82
A crônica	83
Grandes cronistas	84
Os que não sabiam que eram jornalistas	85
A primeira reportagem feita no Brasil	86
O que é copidesque?.....	88
O narrador esportivo.....	89
Todo mundo atrás da bola	91
TV via satélite.....	94

FEITIÇOS & FEITICEIROS



Merlin e a fada Morgana	96
O caipora e o boitatá	97
Cidades submersas	98
Uma história cheia de gatos	100
A bela caçadora	102
Marte não era de paz	102

SORTE & SUPERSTIÇÃO



Os deuses da sorte	104
Curas pela superstição	106
Um soldado de sorte	108

O IMPORTANTE É COMPETIR



Londres, 1948 — XIV Jogos Olímpicos ..	110
A mamãe maravilhosa	111
Esportes olímpicos — Vôlei	112
Jornada nas Estrelas	114

BOLA NA REDE!



Os maiores atacantes do futebol brasileiro	116
Gérson	117
Mané Garrincha	117
O malogro de 1954 na Suíça	118
Zezé Moreira	118
Sua Excelência, o capitão	119
As guerras do futebol	120



